Los mejores juegos para PC y consolas

TOP Games

Revista para jugones 100% independiente

V- Rally 3
Primer asalto al trono de los rallies en PS2

Medal of Honor: Allied Assault
El desembarco de Normandía en tu PC

State of Emergency
Caos en las calles

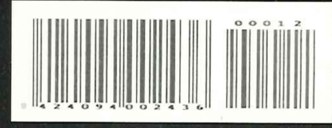
Civilization III
Descubre, construye y conquista

Shadowman 2
De vuelta al lado oscuro

Sled Storm
Carreras heladas

...REGALO POSTER V-RALLY 3

Ediciones Minaya



Canarias, Ceuta y Melilla 2,85 €

NUM.12 2,70 €

PS one®

YA SÓLO NECESITAS UN ENCHUFE

Ahora, con la nueva pantalla LCD de PlayStation, sólo necesitas un enchufe para jugar con tu PS one en cualquier sitio. Búscate la vida.

- Pantalla de cristal líquido de 5 pulgadas a color.
- Permite conectar a través de un cable de conexión AV a un reproductor DVD o VHS y/o a una videocámara digital.
- Incluye dos altavoces para reproducir sonido estéreo.
- Control de volumen y luminosidad.
- Salida para auriculares.
- Posibilidad de conexión al encendedor del coche.

SÓLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.



es.playstation.com



Número 12

Staff

Editor: Alberto Minaya

Redacción: Ediciones Minaya S.L.

C/ Maudes, 11- 1º F

28003 Madrid

E-mail: topgames@visualdisco.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:

Carlos "Eicke"Magaña, Angel "Hightower" Campos, Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño, Javier Maestre, Miguel "Paranoiko" Segovia, Jorge Arias, Pedro Magaña, Felix J. Iglesias. "Nemesis" Jaime Martín, Fernando Minaya.

Edita: Ediciones Minaya S.L./Atril S.L.

Administración:

C/ Maudes, 11- 1º F

28003 Madrid

Publicidad:

C/ Maudes, 11- 1º F

28003 Madrid

Suscripciones:

Patricia Julvez

E-mail: topgames@visualdisco.com

Precio de este ejemplar: PVP 450 ptas.(IVA incl.)

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación:

Atril. S.L.

Tlf: 91 817 41 41

Filmación

MegaGomez

Impresión:

Anpal Grafico, S.L.

Tel: 91 500 28 58

Deposito Legal:

M - 19027-01

PRINTED IN SPAIN

Distribución:

Dispaña

General Perón, 27, 7ª planta.

28020 Madrid

Tlf: 91 417 95 30

Transporte:

BOYACA

Tlf: 91 747 88 00

"Cumpleaños Feliz"



Bueno, parece mentira pero después de un año seguimos aquí. Y os aseguro que no ha sido fácil. Sacar adelante una revista independiente es una tarea de titanes en la que te tienes que dejar la piel para obtener cosas que otros tienen ya como privilegios preasignados. Y no lo digo por este gremio en concreto, no; estoy hablando en general. En este país el que más dinero tiene es el que más dinero gana y a los pequeños solo les quedan las migajas. Pues eso, que parece mentira pero ya ha pasado un año desde aquel primer número que hicimos con tanta ilusión a este que seguimos haciendo con la misma. El resultado es que estamos orgullosos de que sigáis ahí con nosotros y del nivel de fidelidad que nos profesáis. Muy pocas revistas (y todavía menos independientes) tienen unos lectores tan fieles como los nuestros, así que la primera felicitación es para vosotros. El resto de felicitaciones son para el equipo que hace esta revista y del cual me siento orgulloso por el trabajo y las ganas con las que lo realizan. Así que...ahora a por otro año.
Cambiando de tema, os habréis dado cuenta de que este mes la revista ha salido casi medio mes más tarde. Bueno esto ha sido debido a una serie de problemas técnicos que hemos sufrido (menudo regalito de cumpleaños) pero que ya hemos solucionado. De todas maneras ahora la revista saldrá, aproximadamente, los días 15 de cada mes; igual que cuando hacíamos PSM. Por lo demás, en este mes dar la bienvenida a la nueva X-Box, que ya tenemos una, y el próximo mes comenzaremos a analizar juegos de la nueva plataforma. Bueno, me voy a ver si me han dejado un poquito de tarta... Hasta el mes que viene consoleros, consoleras, etc...

Alberto Minaya
Director

Al fin, el Nº12 de TOP Games.







PG. 6

Las novedades más interesantes del mundo del videojuego Os desvelamos las noticias más jugosas sobre el presente y futuro de todos los juegos para todas las plataformas

TOP GAMES RESPONDE

PG. 56

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. También podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: topgames@visualdisco.com

TRUCOS

PG. 62

La cara B

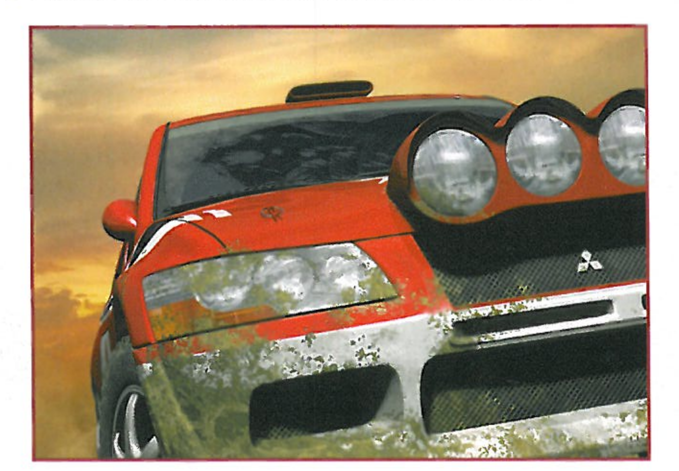
PG. 66

▶ Los mejores momentos de la noche mas loca.

Poster

PG. 66

▶ Los mejores momentos de la noche mas loca.





▶ Namco Museumn .... PG. 25
▶ Civilization III .... PG. 26
▶ Legends of Wrestling .... PG. 28
▶ Medal of Honor: Allied Assault ... PG. 30
▶ Space Race .... PG. 32
▶ Moto GP .... PG. 37
▶ Monstruos SA: Isla de los sustos PC .. PG. 38
▶ Monstruos SA: Isla de los sustos PS2 .. PG. 40
▶ Knockout King s 2002 .... PG. 42
▶ Sled Storm .... PG. 44
▶ Warrior Kings .... PG. 46
▶ Stars Wars: Starfghter .... PG. 48
▶ Vampire .... PG. 50
▶ State of Emergenci .... PG. 52



MONITOR

V-RALLY 3

INFOGRAMES PREPARA EL ASALTO A LA CORONA DE LOS JUEGOS DE RALLY

Como habéis podido comprobar, la portada de este mes está dedicada a un título que no sale hasta el mes de Junio. La verdad es que no hemos podido resistirnos a ofreceros las imágenes que ya teníamos y a dedicarle nuestra portada a un juego tan alucinante como este. V-Rally 3 se lanzará simultáneamente, como ya hemos dicho, en el mes de Junio para GBA y PS2. En este pequeño avance os queremos mostrar algunas características de ambos juegos y sobre todo, que alucinéis con las imágenes que os hemos preparado. Son una muestra de la calidad gráfica que atesoran los dos juegos, tanto el de GBA como el de PS2.



La versión de PS2 está enfocada a ofrecernos altas dosis de realismo, sensación de velocidad y un nivel de detalle nunca antes alcanzado en esta consola. Eden Studios, los programadores, han creado un motor de juego completamente nuevo para mover los coches con una increíble fluidez y un útil de diseño propio para las pistas y los coches, llamado Twilight 2. Las pistas se han hecho prácticamente "a mano" de 500 en 500 metros, con el propósito de dotar al recorrido de innumerables objetos, deformaciones, roturas, animaciones, etc. El motor brinda la posibilidad de mostrar pistas con cerca de medio millón de polígonos y unos 50.000 por frame; lo que nos ofrece una sensación de velocidad de vértigo. Si a esto le añadimos la capacidad que también brinda el motor de variar las condiciones meteorológicas, la sensación de realismo es total.

Siguiendo con los polígonos, que tanto os gustan, cada coche del juego está realizado con una cantidad que oscila entre los 15 y 16.000, además de múltiples efectos, como deformaciones, suciedad, barro, etc. Para que os hagáis una idea, según sus programadores hay más polígonos en un espejo retrovisor de un coche de V-Rally 3 que en un coche entero de la primera versión de PSX. ¡Que passssada...!

Podremos escoger entre diferentes categorías de coches, entre las que se encuentran los 4WD (Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evolution 7, Citröen Xsara, Ford Focus RS...) y los de la categoría junior como los Ford Puma, Citröen Saxo, Fiat Punto, etc. Todos los coches están altamente detallados (cabinas en alta resolución, deformaciones por los golpes, suciedad o barro a medida que vamos corriendo...). Además cada coche aparecerá adaptado al medio en el que





▲ Los efectos de luz están realmente conseguidos en la versión GBA.



▲ Reconocerás muchos coches en el juego, como este Lancer.



▲ Fíjate en esos efectos de partículas de la nieve. Sí, es en una GBA...



▲ ¡Una vista interior en un juegos de carreras de GameBoy! Alucinante...

corra, ya sean rallys en la selva, en nieve, en tierra, asfalto, etc. Por supuesto que podremos preparar el coche a nuestro gusto en cuanto a suspensiones, neumáticos, frenos...

Uno de los aspectos importantes en un juego de coches que se precie son los sonidos. ¿De que nos sirve llevar un pepino de 300 CV si luego suena como un 600? Este es un aspecto que los programadores han tenido muy en cuenta y han reproducido con total fidelidad sonidos grabados de los coches reales.

Pero sin duda lo que más vida dará a este juego y el mayor atractivo es el modo V-Rally, en el que podrás vivir, paso a paso, toda la carrera profesional de un piloto. Comenzaremos aceptando la primera oferta que nos haga cualquier equipo y tendremos que ir cumpliendo los objetivos que nos marque el jefe de escudería, para ir escalando puestos. Así, primero empezaremos a correr en equipos pequeños que no nos exigirán mucho. Si destacamos en estos equipos, los más grandes, los equipos oficiales de fábrica, nos harán ofertas para fichar por ellos y poder llegar a conquistar algún día el codiciado título de campeón del mundo. Como podéis ver, el juego promete ser una pasada, tanto en jugabilidad, como en calidad gráfica o en durabilidad. Eso sí, nos han dicho que no va a ser un juego facilito, y que pondrá a prueba nuestra habilidad como pilotos. En esta ocasión los programadores han apostado más por la simulación realista que por la vía arcade.

El juego para GameBoy Advance está basado en la versión de PS2 y cuenta con 10 coches oficiales y 42 pistas. Los programadores nos han informado de que están trabajando en 2 modos multijugador: uno contrarreloj y otro llamado V-Rally Cross, para jugar con el cable link.

El motor del juego es un novedoso engine, que permite mostrar cientos de texturas y polígonos y 256 colores. Además será capaz de representar cientos de objetos en 2D en tiempo real, además de los polígonos en 3D. Toda una pasada tratándose de una GBA. Este motor será capaz de mover imágenes a una velocidad de 20 fps, acercándose bastante a las prestaciones del juego original de PSX.

Por último, citar una frase de Stéphane Baudet, programador de V-Rally 3, que define muy acertadamente lo que significa el juego para quienes lo han hecho: "El juego persigue tres objetivos principales: la fluidez de movimiento de los coches, el perfecto control de estos y la veracidad y sensación de los escenarios. La combinación de estos tres elementos da como resultado V-Rally".

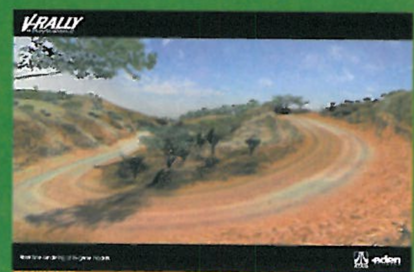
Ya queda menos para echarle el guante a estos superjuegazos. En la redacción va a haber más que palabras por ser el encargado de hacer el análisis. Seguiremos informando...



▲ Fíjaos en como se ha puesto de nieve. Los coches se irán ensuciando a medida que avancemos por las pistas.



▲ No, no es una foto sacada de una revista de coches, es el juego...¡Y todavía está en desarrollo!



▲ Aquí tenéis una muestra del nivel de detalle que se está consiguiendo en los escenarios.

Colección MVM de FX

FX, la compañía española famosa por ofrecer los mejores videojuegos del mercado a los mejores precios, ha dado una vuelta de tuerca más en su afán por satisfacer al usuario. Ahora, junto con el diario El Mundo y del 3 de Marzo al 5 de Mayo, ofrece una reedición de los juegos más carismáticos de la historia a un precio inigualable (5 ≠) y en edición especial. Los títulos, fechas de lanzamiento y características son estos:

SEGA RALLY 2
3 Marzo



Esta edición especial del clásico de Sega incluye 18 modelos de coches, 16 circuitos sobre asfalto, grava, nieve y hielo y manual con pistas y trucos para superar cada circuito.

HOLLYWOOD MONSTERS
10 Marzo



Una de las mejores aventuras gráficas jamás realizadas, Hollywood Monsters cuenta con un misterioso guión que te traslada al Hollywood de los dorados años 50. Más de dos horas de diálogos interactivos totalmente en castellano y hasta cincuenta personajes que te llevarán por todo el mundo: Los Angeles, Transilvania, El Lago Ness, Egipto...
Incluye Manual de usuario con todas las pistas esenciales para llegar al final de la aventura.

TZAR EXCALIBUR
17 Marzo

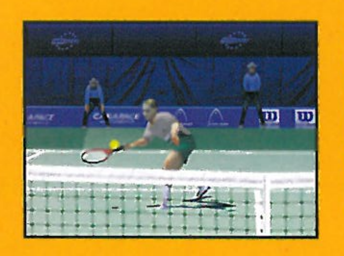
Se trata de una nueva extensión de uno de los juegos de estrategia más vendidos de España (más de 100.000 copias). Esta nueva edición incluye la campaña "Excalibur y el Rey Arturo", en la que se recorre a través de 8 intensas misiones la leyenda del Rey Arturo, la espada Excalibur, el reino de Camelot y los Caballeros de la Tabla Redonda.
Adicionalmente, podrás jugar con 3 civilizaciones diferentes por completo: europea, árabe y asiática. Incluye la opción de Internet y Juego en Red hasta 8 jugadores. El genial dibujante Luis Royo ilustra la portada de esta nueva extensión: "Excalibur y el Rey Arturo".

TUROK
24 Marzo



Uno de los arcade 3D de mayor éxito. Luchas contra los dinosaurios en un entorno gráfico espectacular, con increíbles efectos de niebla, agua,... La música y los sonidos recrean perfectamente una atmósfera inquietante.

ROLAND GARROS 2000
31 Marzo



El simulador de tenis más vendido para PC en su edición del 2000. Tendrás hasta 16 jugadores con sus propias características para competir con los mejores en los 4 torneos del Grand Slam y sobre todas las superficies: tierra, hierba, cemento y hierba sintética. Incluye la opción de Internet y Juego en Red hasta 4 jugadores.

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000
7 Abril

Un juego imprescindible para cualquier aficionado al mundo del motociclismo. Basado en los conocimientos de las estrellas de la competición, tienes 6 niveles de dificultad y los 20 circuitos del campeonato del mundo de Superbikes. Podrás personalizar completamente tu moto y ponerla a punto para la carrera: elige la caja de cambios, los neumáticos, los piñones, la dirección...

VIVA FOOTBALL-Edición Mundiales
14 Abril

Un juego que recorre más de 40 años de historia futbolística de los mundiales de fútbol. Podrás jugar con las grandes selecciones de la historia (Brasil con Pelé, la Holanda de Cruyff, la Argentina de Maradona...) y disputar tus partidos en todos los estadios legendarios, desde Wembley hasta Maracaná. Un juego con una inagotable base de datos que incluye más de 300 estadios, 1.000 equipos y 16.000 jugadores extraídos de los campeonatos mundiales de fútbol.

FRITZ
21 Abril

El ajedrez para ordenador más vendido y galardonado del mundo, totalmente en castellano. El único juego creado por un maestro de ajedrez, incorpora una asistencia permanente de un profesor interactivo y una completísima base de datos, con más de 300.000 partidas grabadas que le sirvió para ser el campeón del mundo de ordenadores y vencedor de Kasparov, Anand, Kramnik y Short, entre otros.

F22 TOTAL AIR WAR
28 Abril

El único simulador donde tienes la posibilidad de jugar a ser estratega y pilotar. Podrás controlar todos los combates aéreos en 8 países diferentes que ocupan un área de 4,5 millones de km2. Incorpora una Campaña Individual con 10 misiones y un completo manual con guías de ayuda para aprender fácilmente los conceptos básico de despegue y aterrizaje.

RAYMAN
5 de Mayo

Reconocido como uno de los juegos más divertidos de la historia, Rayman ya se ha convertido en un clásico de los videojuegos con más de 4,5 millones de copias vendidas en todo el mundo. Un divertido arcade de plataformas con más de 50 personajes. Tendrás que recorrer infinidad de niveles repletos de trampas y pasajes secretos en los que irás encontrando nuevos poderes y facultades necesarios para llegar al final de la aventura.
No te lo pueden poner mas "a huevo" para hacerte con una colección de clásicos como esta...

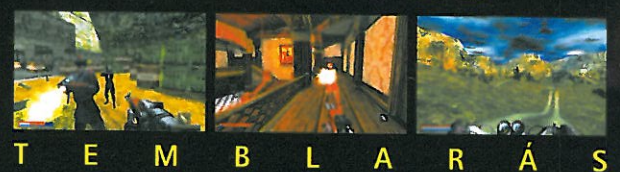


Cate Archer,
la espía
por la que
desearías
ser un
microfilm

THE OPERATIVE™

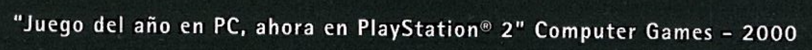
No One Lives Forever™





T E M B L A R Á S





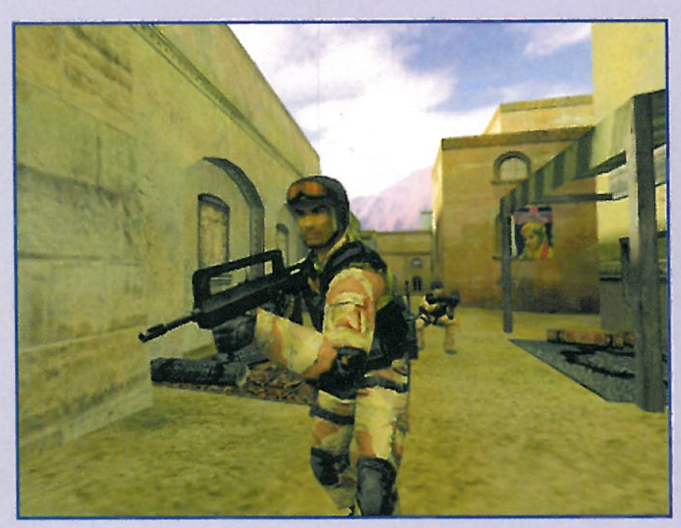




COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

Ya queda menos

Ya va quedando menos para el lanzamiento más esperado por todos los shooters y camperos de las salas de juegos en red. Aquí tenéis nuevas pantallas del próximo Condition Zero, para ir abriendo boca. Sobran los comentarios...





"CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE" PARA XBOX

Métete en la cabina de un aeroplano trucado en "Crimson Skies: High Road to Revenge," el último juego desarrollado exclusivamente para el sistema de videojuegos Xbox.

Microsoft Game Studios ha anunciado que su aplaudida franquicia de juegos de acción y aventura, "Crimson Skies", podrá jugarse en exclusiva en Xbox desde este otoño. "Crimson Skies: High Road to Revenge" combina la emoción de los combates aéreos a baja altura con el estilo apasionante de las películas de acción y aventuras. Los jugadores pueden pilotar aparatos de fantasía, de gran potencia y armados hasta los dientes en un juego que recuerda las clásicas historias de Hollywood, no en vano hay que luchar contra ataques enemigos y superar obstáculos en el modo para un jugador y en multijugador. Al igual que el pirata aéreo Nathan Zachary, los jugadores deben recorrer la América de los años 30 en busca de los asesinos del mejor amigo de Nathan.

"Crimson Skies: High Road to Revenge" ofrece las siguientes características:

Entornos que sirven como armas. Utiliza el entorno natural y las estructuras humanas a tu favor. Abre toboganes naturales, destruye puentes y torres de agua o vuela a través de "zonas de peligro" para eliminar o cortar el paso a los enemigos que avanzan hacia ti a toda velocidad.

Aparatos trucados y armados hasta los dientes. Pilota uno de los 10 aviones de guerra armados con misiles de napalm, garfios magnéticos y cañones de tormentas de arena. Lánzate en picado para salvar las amenazas y con el tiempo justo para salvar a los buenos.

Locura multijugador. Participa en un combate aéreo en un modo multijugador con pantalla partida para cuatro jugadores. Vuela solo o en escuadrón contra rivales humanos o de inteligencia artificial.

Secretos del aire. Elévate a las alturas y desciende para buscar armas de bonificación y otros elementos ocultos.

No se requiere experiencia previa. Domina el cielo con facilidad y con un verdadero espíritu de combate aéreo. No se trata de aprender todos los trucos del manejo de un avión, sino las tretas del auténtico combate aéreo.



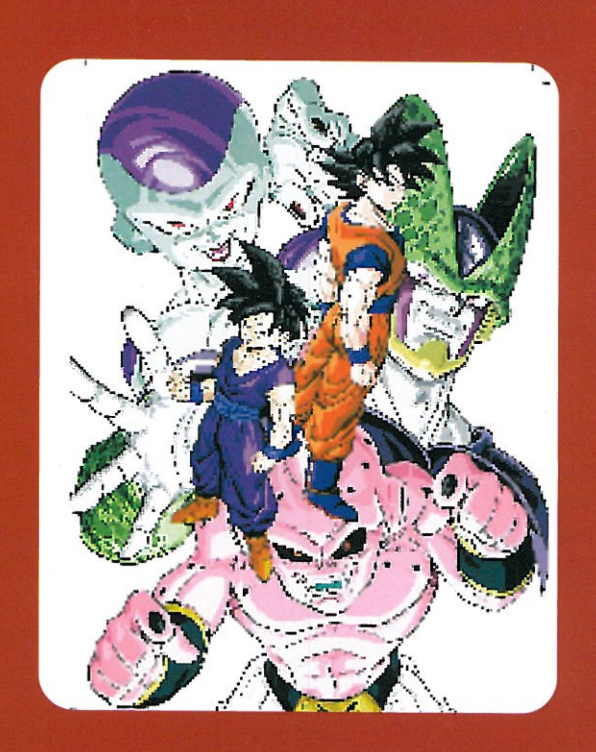




PARA GAME BOY ADVANCE

Leváis un montón de tiempo preguntando por algún juego que vaya a salir sobre la saga Dragon Ball. Pues bien, el próximo llegará de mano de Bandai para la pequeña de Nintendo y estas son sus características: Goku, Gohan y sus amigos luchan en partidas de cartas. Utiliza tu agotadora técnica de juego de cartas para impedir que Vegeta, Frieza y otros enemigos se apoderen de las siete Bolas de Dragón esparcidas por todo el mundo. Cuando se recogen todas, éstas proporcionan a su poseedor el regalo de todos los regalos, la inmortalidad. Gohan es el hijo de Goku y el vencedor del Torneo de Clase Mundial. Un día apareció un hombre llamado Radditz, que aseguraba que Goku no era humano, sino un miembro de una raza de guerreros llamados los Saiyans. Radditz dijo que su misión era la conquista de los sistemas estelares y su venta. Por eso apresó a Gohan como rehén para conseguir la cooperación de Goku. Goku consiguió derrotar a Radditz y salvar a Gohan, pero a costa de su vida. Un año después llega un Saiyan más fuerte incluso. Gohan se está entrenando a conciencia para la próxima batalla...

El juego es una combinación género del juego de cartas y la licencia enormemente famosa de Dragon Ball. Tendrás que jugar tácticamente, no se trata solamente de ganar batallas; el jugador debe construir un equipo fuerte reuniendo las cartas más poderosas. Además podrás luchar contra tus amigos o intercambiar cartas en el Modo Multijugador.



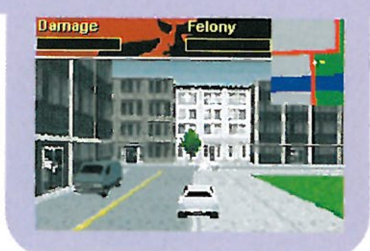


INFOGRAMES PREPARA EL LANZAMIENTO DE DRIVER 2 PARA GAMEBOY ADVANCE

El enorme exitazo de PSone, Driver 2, estará disponible para GBA en unos meses. Actualmente se halla en fase de desarrollo de la mano de Sennari Interactive y será distribuido en España por Infogrames. Según sus propios programadores, aprovechará las posibilidades de la portátil hasta límites insospechados: "Estamos desarrollando un juego con los mismos niveles de jugabilidad de la versión de PlayStation aprovechando el potencial que nos brinda Gameboy Advance, ampliando sus posibilidades como juego multijugador"

Driver 2 GBA contará con varios modos de juego, entre los que se encontrarán Trailblazer, Checkpoint, capturar la bandera y modo survival, entre otros. Se está poniendo una especial atención en recrear en la pequeña máquina, efectos como los derrapes y las colisiones con un alto nivel de realismo, dotando a los vehículos de efectos especiales tales como el humo que sale de las ruedas cuando haces una salida fuerte o el del motor cuando se estropea el coche, fuego en los vehículos y efectos de sombreado entre otros. Si a todo esto le añadimos los enormes mapas de las ciudades por las que te puedes mover y una banda sonora de lujo, estamos ante un juego que tiene mucho que decir de la GBA. ¡Que ganas...!







NUEVAS ARMAS PARA IGI 2: COVERT STRIKE

El próximo bombazo de Codemasters amplía su arsenal.

La mejor herramienta de trabajo de las fuerzas especiales internacionales, el Rifle de Francotirador 50, es una de las armas más efectivas a disposición de David Jones en IGI 2: Covert Strike, el próximo Shooter de espionaje de Codemasters. Descrito como el equivalente - en el ámbito de una unidad terrestre - a un bombardeo, este rifle semiautomático del calibre 50 dispara un proyectil de tan solo 43 gramos de peso. Aún así, puede inutilizar un APC (Vehículo de Transporte Blindado) a un kilómetro y medio de distancia y puede abatir a un agente enemigo situado a 1,8 kilómetros.

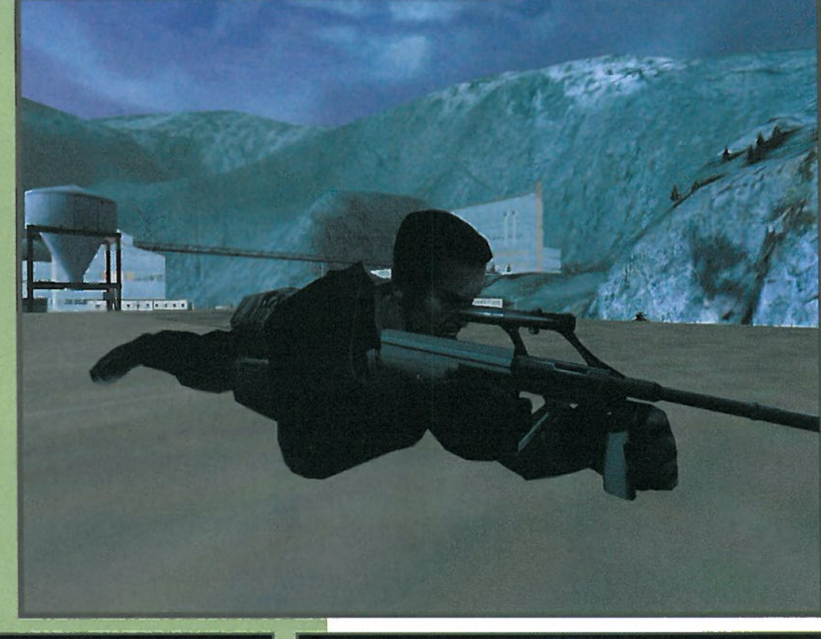
Su funcionamiento y apariencia están siendo recreados de forma realista en el juego. Sin embargo, los jugadores pueden llevar la capacidad del rifle un poco más allá utilizando un accesorio de alta tecnología del juego: la mira telescópica Termo-Química.

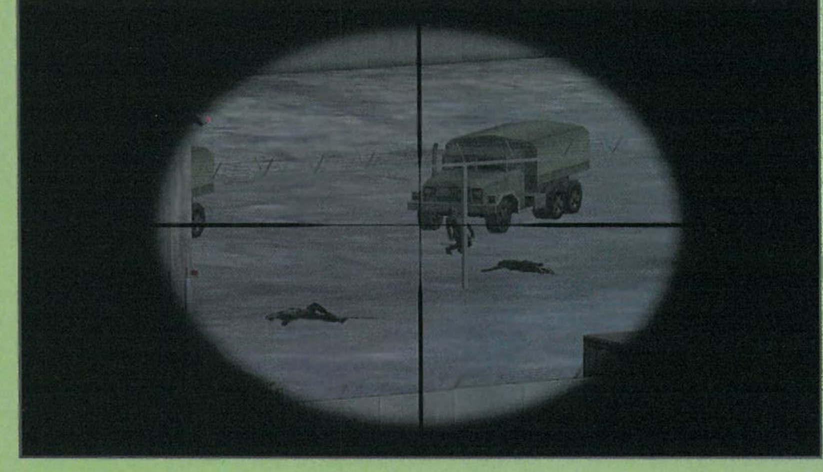
Con la mira telescópica Termo-Química acoplada al rifle, los agentes enemigos pueden ser identificados como blancos incluso en áreas densamente cubiertas por objetos estáticos o móviles. Este sistema de puntería identifica patrones de calor corporal y realiza un análisis químico de los mismos.

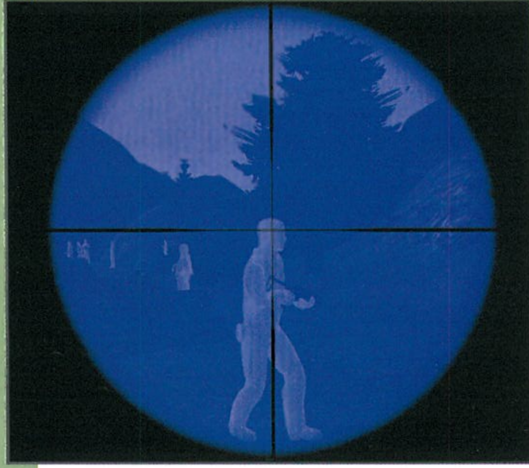
El calor corporal es analizado químicamente, filtrando cualquier pauta de calor no humana de forma que sólo se registre el calor de un cuerpo humano en el dispositivo. Esto resulta especialmente útil para alcanzar a un agente enemigo que intente ocultarse, ya que el rifle puede atravesar cemento a 1,5 kilómetros de distancia.

Pronto conoceremos más detalles sobre el resto del armamento que se incluirá en el juego, que abarcará pistolas, rifles de asalto, subfusiles y lanzacohetes. Los jugadores de IGI 2: Covert Strike pueden estar seguros de que van a contar con una gran potencia de fuego.

Esta nueva entrega de la saga IGI está siendo desarrollada por Innerloop Studios AS, el equipo de Oslo que creó el programa original. Está previsto que Codemasters publique el juego en Junio de 2002 en soporte CD-ROM para PC. Puede accederse a la web del juego en http://www.codemasters.com/igi2







LOONS; LOS LOONEY TUNES EN X-BOX

Protagonizado por el inimitable e infame Bugs Bunny, el Pato Lucas, Silvestre y el Demonio de Tasmania en la consola de videojuegos X-Box de Microsoft, LOONS: The Fight for Fame permite que de uno a cuatro jugadores desempeñen el papel de sus personajes favoritos, cada uno con su propia personalidad y peculiaridades. El objetivo es "La Lucha por la Fama" utilizando un divertido arsenal de accesorios y "gags" marca "Acme", como tartas, yunques que caen y tormentas repentinas, además de muchas otras cosas más.
LOONS para la consola de videojuegos Xbox de Microsoft es el primer juego de su tipo en aunar la comedia de juego clásica con el mundo de las películas de la vida real, y como tal, proporciona diversión rápida y totalmente cómica. Ofreciendo a los jugadores juegos diferentes, como modos de batallas estrafalarias, modos de equipo y minijuegos "Entre bastidores".
Desarrollado por Warthog, LOONS - The Fight for Fame se ha diseñado para que refleje fielmente el mundo de los dibujos animados originales de Looney Tunes. Además, se ha creado para que aproveche al máximo el poder de la consola de videojuegos Xbox de Microsoft, presentando un entorno de animación impecable y perfectamente representado que introduce al jugador en escenarios de película realmente interactivos, donde las paredes se caen, los accesorios se desarman y se producen todo tipo de desastres.
El juego incluye iluminación dinámica. Los efectos especiales de animación y deformación fueron posibles solamente gracias a las impresionantes capacidades técnicas de la consola de videojuegos Xbox de Microsoft.

Estreno en pantalla a principios de septiembre ...



EXITOSO LANZAMIENTO DE XBOX EN EUROPA

El lanzamiento europeo de Xbox del 14 de marzo ha sido, según los informes preliminares, un gran éxito. La consola de futura generación de Microsoft está arrasando en el mercado europeo superando las expectativas de ventas.
Miles de jugadores hicieron cola la tarde del 13 de marzo delante de las tiendas de 16 países europeos para ser los primeros en comprar una Xbox. En España, Manu Tenorio, finalista del popular programa "Operación Triunfo" fue el encargado de entregar la consola Xbox número uno al primer comprador español, Alvaro Morán. El joven que había reservado su máquina en una conocida tienda céntrica de Madrid hizo cola durante toda la tarde del 13 de marzo para recibir su preciada consola Xbox.
La gran avalancha de compradores agotó las existencias de consolas en el mismo día de su lanzamiento en muchos establecimientos. Los informes muestran también la gran demanda que ha habido de juegos y accesorios: además de la consola los compradores han adquirido varios juegos y accesorios. Los juegos más vendidos han sido "Halo", "Project Gotham Racing", "RalliSport Challenge" y "Oddworld: Munch's Oddysee" de Microsoft Game Studios, "Dead or Alive 3" de



Tecmo, "Max Payne" de Take-Two Interactive, "Wreckless: The Yakuza Missions" de Activision y "Jet Set Radio Future" de Sega/Infogrames.
La estrategia de suministro continuo de Microsoft ha permitido la llegada semanal de sistemas Xbox a las tiendas, garantizando de esta manera la disponibilidad de existencias necesarias para cubrir la demanda actual. Microsoft espera suministrar entre 4,5 y 6 millones de Xbox en todo el mundo hasta finales de junio de este año. Xbox es el único fabricante de consolas que posee una planta de producción en Europa (en Sarvár, Hungría), por lo que las existencias pueden llegar a cualquier tienda de Europa en menos de tres días.

A día de hoy ya hay 20 títulos a la venta y se ha previsto el lanzamiento de varios juegos más en las próximas dos semanas, como F1 2002 (de Electronic Arts), Genma Onimusha (de Capcom), Championship Manager: Season 01/02 (de Eidos) y Shrek (de TDK Mediactive). Además, toda una gama de juegos de gran calidad apoyarán la implantación de Xbox hasta junio de 2002, como la Copa Mundial FIFA 2002 (de Electronic Arts), International Superstar Soccer 2 (de Konami), Moto GP (de THQ), Spiderman: The Movie (de Activision), Buffy the Vampire Slayer (de Electronic Arts) y Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (de Universal Interactive).
Todo el entusiasmo que ha suscitado la llegada de Xbox al mercado se ha manifestado de diversas maneras. Una encuesta realizada por Amazon.co.uk a los nuevos propietarios de Xbox indica que el 74% de los encuestados estaba dispuesto a tomarse un día de vacaciones para quedarse en casa y jugar; casi la mitad (46%) pensaba fingir que estaban enfermos para poder jugar. Los famosos no son inmunes al encanto de Xbox: parece que este ha sido el motivo de la reciente ruptura entre Britney Spears y Justin Timberlake, debido a la preferencia de éste último por la consola. ¡Esta chica cada día nos sorprende más...!



GRÁFICOS MEJORADOS Y UNA NUEVA JUGABILIDAD PARA OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

De la mano de Bohemia Interactive Studio, creadores de Operation Flashpoint: Cold War Crisis, nos llega la expansión oficial del juego - Operation Flashpoint: Resistance.

Operation Flashpoint: Resistance, requiere el juego original y presenta una nueva isla recreada con impresionantes gráficos en alta resolución.

Las imágenes que podéis ver muestran un excepcional nivel de detalle e ilustran los nuevos elementos del paisaje que Resistance aporta al juego.

Marek Spanel, Director de Desarrollo de Operation Flashpoint en Bohemia Interactive Studio, afirma:

"Resistance expande el universo de Operation Flashpoint con la adición de texturas y modelos en alta resolución que aprovechan el potencial de las tarjetas gráficas 3D de última generación. Nuevos elementos añadidos a la jugabilidad amplían el realismo y la libertad de movimientos del jugador, y estamos trabajando para mejorar el código multijugador con el fin de conseguir una experiencia de combate online aún más intensa."

La nueva campaña incluida en Resistance tiene lugar antes de la Crisis en la Guerra Fría de Operation Flashpoint y en ella el jugador toma el papel de Victor Troska, un miliciano que lucha contra la reciente invasión de una fuerza soviética renegada.

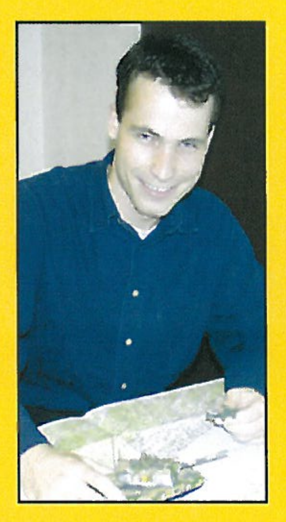
El objetivo de Victor es construir y coordinar las fuerzas de la resistencia de la isla, reclutando nuevos miembros y cosechando equipo militar, al tiempo que mantiene con vida a tantos de sus camaradas como le sea posible para lograr repeler a los invasores.

"En lugar de tratarse de una secuencia de misiones, todos los acontecimientos que tienen lugar en la campaña están profundamente relacionados," añade Marek:

"A medida que el jugador progresa en la campaña, la cantidad de equipo, munición y efectivos con los que contamos persisten de una misión a otra. El empleo táctico de los suministros entra a formar parte del juego, ya que no se puede predecir que vamos a encontrarnos en el futuro."

Además de esta nueva campaña, la expansión ofrecerá un código de juego en red optimizado, que incorporará un sistema de navegación por el servidor dentro del juego, así como un código de comunicación completamente remozado.

Operation Flashpoint: Resistance tiene prevista su aparición el 21 de Junio para PC. Puede visitarse la web que Bohemia Interactive Studio ha creado para Resistance en: http://www.bistudio.com/resistance/





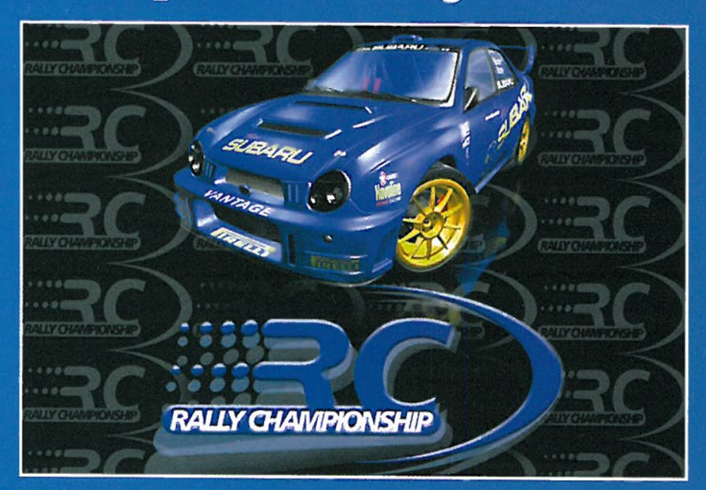






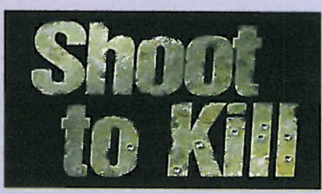
Nuevos títulos de SCI para PlayStation 2

Sam Forrest de los estudios SCI y un viejo conocido nuestro, se pasó por Madrid, por las oficinas de Proein, para mostrarnos nuevos títulos para PS2:
GumBall 3000, es un juego de carreras locas basado en la famosa Carrera del Cannonball que protagonizara en el cine Burt Reynolds. En este caso se trata de una carrera por Europa en la que vale todo. Si, podrás hacer todas las burradas que te apetezca a bordo de más de 40 supercoches y escapar de la poli en persecuciones espectaculares a más de 250 Km/h.
El juego contará con escenarios fotorrealistas, coches modelados con gran precisión y varios modos de juego, acompañados de una banda sonora de lujo de estilo "road movie" con música de Fun Lovin'Criminals, Danni Minogue o Happy, Happy Mondays, entre otros.
Conflict: Desert Storm, es un juego de guerra en el que tomas el mando de un escuadrón de cuatro componentes de las Fuerzas Especiales Británicas (SAS) o de las americanas Delta Force y en el que has de realizar incursiones en territorio enemigo para neutralizar diferentes objetivos. Cada soldado de tu escuadrón está especializado en el manejo de un tipo de arma y cada uno tiene sus habilidades que irá perfeccionando a medida que avanzas en el juego. Estos miembros irán adquiriendo unos puntos de experiencia que dotarán al escuadrón de mayor habilidad y eficacia a la hora de realizar las misiones. El juego saldrá para PlayStation, 2 X-Box y PC.
Rally Championship para PS2, permite a los jugadores competir en prestigiosas pruebas de los mundiales de rallies. Cuenta con más de 25 vehículos totalmente oficiales, 36 fases y más de 6 rallies diferentes. Un juego con un estilo notablemente arcade y unos gráficos sorprendentes.



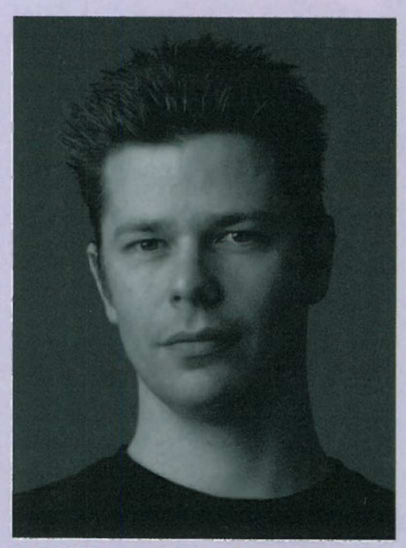


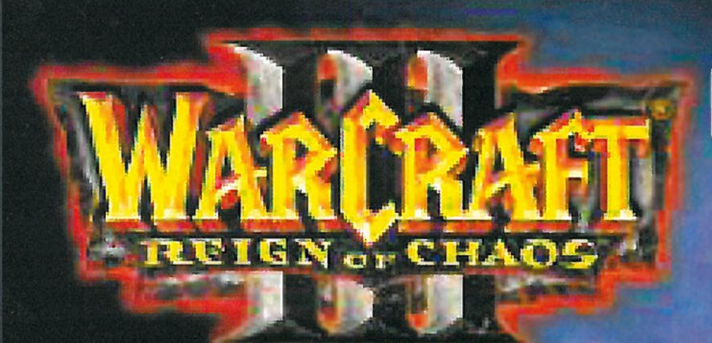




COLOMBIAN CRACKDOWN DARÁ EL TIRO DE GRACIA AL MERCADO DE SHOOTERS EN PRIMERA PERSONA

Gavin Raeburn, Director de Desarrollo de Codemasters, ha confirmado el giro radical que supone el próximo proyecto en desarrollo por parte de su estudio, que pretende revolucionar el "predecible" mercado de los juegos de acción en primera persona: Shoot to Kill: Colombian Crackdown.
"Las compañías de desarrollo parecen contentarse con mejorar los gráficos y la jugabilidad online de los juegos de acción en primera persona, añadiendo sencillamente algún nuevo ingrediente a los dinosaurios del género", afirma Raeburn.
"Los foros online están repletos de críticas a la sobreabundancia de FPSs que no aportan nada nuevo a este tipo de juegos. Nuestra intención es reinventar el género de los juegos de acción en primera persona, llevarlos un paso adelante y proporcionar una nueva experiencia jugable, enseñándole a los jugadores lo que han estado perdiéndose durante años."
Shoot to Kill: Colombian Crackdown contiene una trama profunda e intrigante de traición y venganza, conjuntamente con una jugabilidad intensa y refinada. El juego está siendo diseñado para PlayStation 2, Xbox, GameCube y PC.
Ambientado en la actualidad, el juego sumergirá a los jugadores en las intrincadas redes del narcotráfico colombiano como miembro de la Drug Enforcement Administration (DEA). El usuario estará al cargo de desenmascarar individuos y organizaciones envueltas en la producción y el tráfico de cocaína, con instrucciones estrictas de disparar a matar.
Para este proyecto, Raeburn ha organizado un equipo adicional en su estudio, emplazado en la central de Codemasters en Warwickshire, e incluye una mezcla de desarrolladores experimentados y nuevos talentos.
"¡El mercado de los juegos de acción en primera persona necesita una buena patada en el culo!", enfatiza Raeburn. "Queremos aportar aspectos nuevos a este género a través del empleo de una IA revolucionaria y sistemas de física avanzados, esenciales para ofrecer al mercado de los FPSs el salto cualitativo que PRO Race Driver y Colin McRae Rally 3 van a suponer en los juegos de conducción."


Gavin Raeburn, Director de Desarrollo de Codemasters



LA BETA DE WARCRAFT III CAYÓ POR FIN EN NUESTRAS MANOS


Este pedazo de arbol es la base principal de los elfos oscuros



los héroes suelen ser mas guapos y grandes que las demas unidades

Parecía ser que Blizzard quería solamente distribuir las betas de Warcraft 3 por Estados Unidos, cosa que nos dejó afligidos cuando nos enteramos, pero menos mal que no fue así, los chicos de Vivendi Universal en la presentación de sus futuros lanzamientos en París donde fue el Tío Minaya repartieron betas a todos los profesionales de sector.

La beta solo permite jugar modo multijugador, en Battle Net y en principio únicamente en los servidores americanos. No es el modo multijugador entero, ni mucho menos, de las siete supuestas razas finales solo podemos controlar a cuatro: Elfos Oscuros, Humanos, Orcos y No Muertos y además no están todas las unidades, según van saliendo parches para la beta se van añadiendo alguna opción y algunas unidades, un mes después de haber recibido la beta, la versión es la 1.10, cosa que, se agradece porque así cuando salga el juego definitivo no habrá tantos errores o problemas como pasó a la salida de Diablo II.

Suponemos que lo que más os interesa es lo referido al juego en sí así que allá vamos: tras haber creado un cuenta en Battle Net nos encontramos con una opción muy útil que te busca las partidas según las opciones que introduzcamos, esto se agradece ya que la mayoría de las betas están en América y cuando nosotros queremos jugar todos están durmiendo por lo que no es tan fácil encontrar adversarios. Encontrada ya partida y saludado nuestro adversario empieza el juego. Lo primero que llama la atención son los impresionantes gráficos en 3D con escenarios muy coloristas y la posibilidad de poder acercar y alejar la cámara a nuestro gusto. El objetivo en el modo multijugador, como siempre, es acabar con nuestro enemigo, pero esta vez las cosas han cambiado. Primero tendremos que crear a un héroe en nuestro edificio principal e ir buscando enemigos controlados por el ordenador a través del escenario para destruirlos y subir la experiencia de nuestro héroe. Esta experiencia le sirve para tener más puntos de vida, fuerza, maná, etc, como en un juego de rol. Otra característica propia del género del rol es que el héroe puede llevar objetos que usar para infinidad de cosas. A éste le pueden acompañar soldados pero no demasiados, como mucho doce, así que no esperéis batallas a gran escala, podemos crear el número de héroes que queramos hasta que se nos acaben y si alguno de ellos muere no hay nada más que hacer que resucitarlo. Aparte de enemigos en los escenarios nos encontramos con muchos edificios defendidos por pequeños grupos a destruir que nos ayudarán, como pueden ser minas, cabañas donde reclutar mercenarios, tiendas y muchos más.

Con esto y un bizcocho hasta que salga el Warcraft 3 definitivamente, usease aproximadamente 1 mes después de cuando estéis leyendo esto, esperemos que no se retrase nada. ¡Larga vida a Warcraft!

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Una nueva Lara Croft para una nueva generación. Eidos Interactive y Core Design anuncian el regreso del personaje de videojuegos más famoso del mundo, bajo el título de Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness. El juego se lanzará en los formatos PlayStation 2 y PCCD a finales del año 2002.

Tomb Raider: The Angel of Darkness muestra a la clásica Lara, tanto en su aspecto habitual de aventurera como en su apariencia de ingenuidad y carácter atlético, con un nuevo rasgo de su carácter que surge de los más oscuros demonios que atormentan su existencia. Sin embargo, esta vez tendrá que enfrentarse a personajes y situaciones mucho más evolucionadas, que requerirán una toma de decisiones bastante más comprometidas. Lara tendrá ahora la posibilidad de interactuar con personajes y de elegir el camino a seguir. Con un estilo y apariencia actualizada dentro de unos escenarios explosivos, resurge una nueva Lara convertida en una heroína mucho más fuerte y compleja.

El juego utiliza un nuevo motor gráfico desarrollado exclusivamente para optimizar la capacidad de la consola PlayStation 2 y los últimos avances de las tarjetas gráficas de PC. Lara se compone ahora de más de 5.000 polígonos, en contraposición a los 500 de las anteriores entregas de la serie Tomb Raider. Deberá atravesar un intrincado y detallado entorno, que le llevará desde los suburbios de París, hasta las más infernales profundidades de Praga.

Lara ha cambiado desde sus experiencias en Tomb Raider: The Last Revelation. Se ha vuelto más sombría, más dura, menos tolerante, y sus días como ladrona de tumbas permanecen en el recuerdo. Una desesperada llamada de teléfono de su antiguo mentor Von Croy le lleva a París. Un siniestro cliente de Von Croy, llamado Eckhadt, ha requerido sus servicios para seguir la pista de una de las cinco maravillas del siglo XIV - Los Cuadros Obscura. A su llegada a París, Lara encuentra un ciudad sumergida en el miedo. Von Croy ha sido víctima de un horrible asesinato y culpada por el crimen, Lara no tiene otra opción que tratar de huir.

Durante sus hazañas, Lara se encuentra con su alma gemela Kurtis Trend, un avezado aventurero como ella, que está persiguiendo a Eckhardt. En su lucha por desenredar la maraña de problemas que envuelve a Von Croy, Lara se ve implicada en tratos con el hampa, asesinatos grotescos, magia negra, y una historia plagada de sangre, traición y venganza que discurre a lo largo de los siglos.

UN NUEVO JUEGO, UNA NUEVA GENERACIÓN, UNA NUEVA LARA CROFT

Eidos ha elegido a una modelo holandesa, Jill de Jong, como la nueva imagen de la heroína de los videojuegos Lara Croft.

Con una altura de 1,83 cm. y unas medidas de 86-66-96, Jill es la perfecta encarnación de la heroína virtual número uno del mundo.

Jill ha sido escogida entre cientos de modelos que se presentaron al casting para cubrir tan codiciada vacante. Eidos Interactive, los editores de Tomb Raider, y Core Design, los desarrolladores de los juegos, tuvieron la difícil tarea de asegurarse de que la modelo pudiera encarnar a Lara Croft en la vida real.

Al ser nombrada para caracterizar a Lara, Jill de Jong afirmó "Me sentí muy feliz cuando Eidos me confirmó que había sido elegida, no pude dejar de sonreír durante días. Mis amigos dicen que estoy hecha para este personaje ya que me encanta la aventura y viajar. Es un gran honor representar a alguien que tiene tal auto confianza, y cuenta con una personalidad tan arrolladora. Lara es un personaje fantástico para un público de todas las edades."

Jill de Jong viajará por todo el mundo promocionando la nueva entrega de la franquicia, Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, cuyo lanzamiento está previsto de cara a finales del presente año.

RUMORES

SQUARE Y NINTENDO

Como muchos ya sabéis, estos días en Internet se puede encontrar una noticia referente a que Square vuelve a hacer juegos para Nintendo. En estos momentos no existe ninguna nota oficial de Nintendo que detalle esta información, pero os haremos un pequeño resumen de lo que sabemos de manera "no oficial":

NCL anunció el pasado Viernes que Square vuelve a hacer software para máquinas de Nintendo después de 5 años. El software inicial aprovechará la interconexión entre GBA y Nintendo GameCube. El primer juego será de Nintendo GameCube y estará basado en la serie japonesa de dibujos animados de Final Fantasy y su nombre no se ha decidido. También habrá versión para GBA. Este juego aparecería en Japón en Navidades. Otro juego en desarrollo es una conversión de Final Fantasy Tactics de PSX a Game Boy Advance.

MECHASSAULT RETUMBARÁ EN XBOX

La popular franquicia "BattleTech" debutará en consola con prestaciones online: "MechAssault," un shooter de ciencia ficción y perspectiva en tercera persona, permitirá que los jugadores dirijan las evoluciones de un enorme tanque andante conocido como BattleMech. Los jugadores lucharán contra el enemigo destruyendo grandes estructuras al tiempo que maniobran el enorme BattleMech, a través de una gran variedad de entornos diferentes. Más de una docena de poderosos BattleMechs estarán a disposición del jugador en "MechAssault," cada uno con una potencia de fuego masiva. "MechAssault" permite la destrucción completa a unos niveles anteriormente nunca vistos, todo en el mundo representado podrá ser destruido y fragmentado en piezas. La gran variedad de misiones disponibles y los múltiples objetivos posibles requieren jugadores con capacidad táctica y mucha habilidad. "MechAssault" para Xbox también incluirá ciertas funciones online.

JEDI KNIGHT II

La espera toca ya a su fin, Star War Jedi Knight II, uno de los juegos para PC más esperados del año se prepara para abordar nuestro país, el próximo mes de Mayo en una versión que estará completamente doblada al castellano, de la mano de LucasArts, Raven Software y Activision.

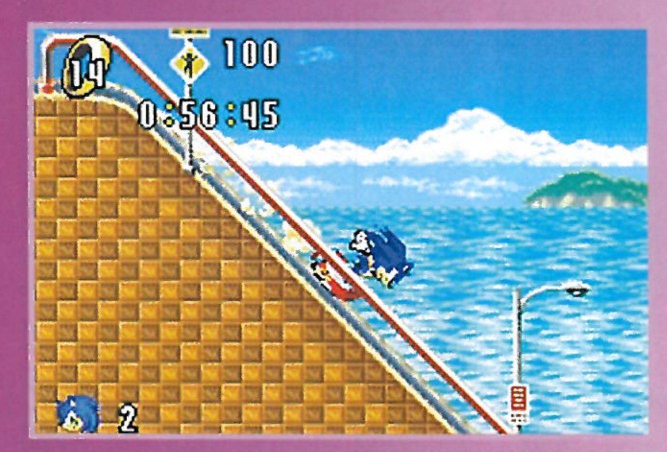
A través del siguiente link http://www.lucasarts.com/products/outcast/html/gallery.html podrás acceder al último vídeo exclusivo del juego.

INFOGRAMES DISTRIBUIRA SONIC PARA GBA Y GAMECUBE

En una presentación muy a la japonesa (se celebró en un restaurante japonés) Infogrames presentó sus nuevos juegos Sonic Advance para GBA y Sonic Adventure 2 Battle para Gamecube. Debido al reciente acuerdo alcanzado con Sega, la multinacional francesa será la encargada de distribuir los juegos para las plataformas de Nintendo en España realizados por esta.

Y quien mejor que Yuji Naka, creador de las aventuras del erizo azul, podía encargarse de presentarlo. Naka-San nos estuvo explicando todas las nuevas opciones que presentará Sonic, aprovechando la potencia de la nueva GameCube y su conectividad total con la Advance. Los dos juegos serán por tanto complementarios y nos ofrecerán un montón de nuevas opciones, como la de poder criar una especie de "tamagotchis" llamados chaos que tendremos que cuidar mientras residan en la memoria de la Advance.

Este será el primer juego que pondrá en marcha la conexión interactiva entre estos dos formatos. A diferencia de otros productos de conexión de software anteriores, estos títulos pueden intercambiar datos entre ellos y se pueden jugar separadamente. La idea principal se basa en una forma de vida artificial (Chaos) que se pueden criar y transferir entre los dos juegos, y que cambiarán de aspecto y personalidad según como sean criadas. Esto ampliará la experiencia de juego, permitiendo criar "Chaos" desde la GameCube, fuera de ella e intercambiar con amigos.









¡DIOS MIO, NO SIENTO LAS PIERNAS!

Cuando uno tiene la posibilidad de jugar a un juego como Medal of Honor: Allied Assault en su PC, se puede hacer una idea de lo que tuvieron que pasar los soldados en aquel famoso desembarco de Normandía. Pero cuando te dicen que vas a sentir los disparos en tus carnes, te lo piensas...

Pues nosotros no nos lo pensamos y cuando los chicos de EA nos invitaron a la presentación del juego en una batalla de "paintball", no dudamos ni un solo instante en aceptar. La movida se celebró en Los Angeles de San Rafael en Madrid, en un entorno ideal para la práctica de este nuevo "deporte" que está arrasando. Para los que aún no sepan de que va el paintball (cosa que dudo, pero bueno...) diremos que la cosa va de hacer dos equipos y liarse a tiros unos contra otros; bueno, a tiros pero de bolitas de pintura. Esto se puede hacer de muchas maneras, simplemente hala, ahí tenéis el campo y liaros o bien de forma organizada. Esta fue la opción que eligieron y montaron una serie de misiones que teníamos que cumplir. Una era la conocida "capturar la bandera" (que creo no necesita presentación), recolectar las medallas, en la que había que hacerse con un número de medallas (of honor) dispersas por el campo de batalla y protegidas por francotiradores y por último una prueba de puntería en la que había que acertar a una serie de dianas escondidas a bordo de un todoterreno a toda leche por el campo. Los equipos estaban formados por diversos compañeros de la prensa junto con miembros de EA. En el nuestro estábamos Hightower, Javi de Superjuegos/Rev. Ofic. PS2, Alex y otros miembros de EA y este que os escribe (tío Alberto). El resultado de las pruebas fue que borramos del mapa a esos charlis. Nuestra victoria fue tan aplastante como un 4-0. El equipo contrario fue borrado de la faz de la tierra por nuestros comandos que no perdonaban a nadie. Lo que sí os digo es que hacía mucho tiempo que no me reía tanto ni me lo pasaba tan bien. Al final todos amigos y con algún que otro moratón en el cuerpo a causa de los impactos de las bolas; pero como dice el refrán: sarna con gusto no pica...


▲ Ante la gran batalla que se avecinaba, decidimos primero aprovisionarnos.


▲ Durante el desayuno, fuimos amenizados por los Bee Gees (o por lo menos se les parecen).


▲ Luego fuimos llevados a los barracones donde se nos hizo entrega de nuestro equipo de campaña.


▲ El Escuadrón de la Muerte se dirige al campo de batalla...


▲ El Sargento Potter nos dio las instrucciones de la misión: "Vamos nenazas, quiero que no dejéis uno vivo. ¡Traedme sus cabezas...!


▲ Aquí tenéis al verdadero azote del Paintball, somos los mejores OEOEEE...



▲ Después de una dura batalla en la que nos cargamos hasta el apuntador, regresamos victoriosos en nuestro transporte especial...


▲ ...Y aquí a los pobres ilusos que se atrevieron a retarnos y fueron masacrados...


▲ ...Y al final quedamos todos amigos, posando para la foto de familia.

PRESENTACION INTERNACIONAL DE METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



▲ Este es el gran Hideo Kojima junto a su insepara-ble amigo y guardaespaldas Scott. Parece que nos sonríe y todo...

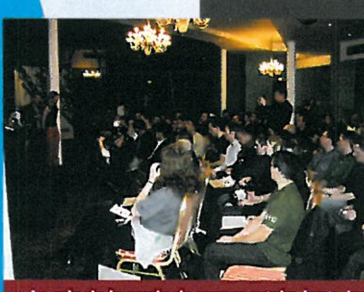


▲ Kojima se partía de risa con los comentarios de Harry Gregson-Williams, el autor de la BSO y un tío bastante cachondo.

Unos días antes del lanzamiento del título más esperado del año en PS2, Konami tuvo la gran idea de llevar a los medios más representativos de la prensa de videojuegos de España (gracias, por la consideración...estamos emocionados) a la presentación internacional de Metal Gear Solid 2 en Londres. Por si esto no fuera suficiente motivo para estar emocionado, no os quiero contar cuando nos dijeron que allí también iba a estar el Maestro Kojima (el creador del juego, por si todavía queda algún extraterrestre que no lo sabe).

La presentación tuvo lugar en uno de los hoteles más lujosos de Londres, donde también fuimos alojados (si es que hay que ver que duro es a veces el trabajo de un periodista...). El acto comenzó con una introducción por parte de Kunio Neo (uno de los grandes jefazos de Konami y gran persona) para dar paso a Hideo Kojima. En su discurso, lo primero que apuntó Kojima-San es que no le hiciéramos preguntas sobre Metal Gear 3; que de eso ya nos enteraríamos más tarde. En la presentación estuvo acompañado (aparte de por el enorme Scott, amigo personal, traductor y guardaespaldas) por Harry Gregson-Williams, compositor de la banda sonora del juego y de otras BSO tan conocidas como las de la película Shrek, o la de Armaggedon; quien estaba encantado de haber colaborado en un proyecto tan ambicioso como este. Por cierto, también nos dijo que era su primer trabajo para un videojuego. La pregunta que iba a hacer la prensa española, estaba en mente de todos: ¿Por qué no se ha doblado el juego al castellano? Kojima, esbozando una sonrisilla de esas de me han pillao, dijo que había sido por cuestiones de tiempo...??? Pues nos quedamos de una pieza....Si después de 3 años haciendo el juego no han tenido tiempo...En resumen, que tampoco nos aclaró nada. Después de la rueda de prensa Kojima se dedicó a atender a la nube de periodistas que se abalanzaron sobre él en busca de un autógrafo (tiene que haber de todo, hasta entre los periodistas...)

Después de todo el follón de la rueda de prensa y de un poquito de descanso por el palizón del viaje (fuimos citados a las 7 de la mañana en Barajas) nos dimos un refrigerio y nos fuimos a la fiesta que nos tenían preparada en un club náutico a orillas del Támesis. La entrada estaba acondicionada como si fuéramos a entrar en el barco del juego y dentro disfrutamos de atracciones y performances hasta las tantas; además había un montón de máquinas con el juego para que le echáramos un vistazo. En fin, una vez más gracias a la gente de Konami por esta ocasión privilegiada y en especial a Susana González y a Suzuki-San de Konami España por su simpatía y por como nos cuidaron. Así da gusto...



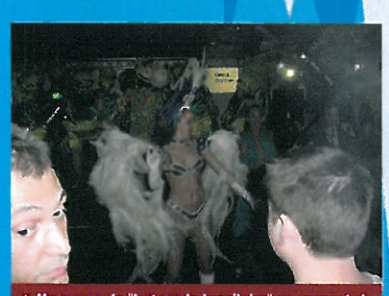
▲ La sala de la rueda de prensa estaba hasta los topes. La ocasión lo merecía.



▲ Hacerse fotos con Kojima estaba muy difícil, asi que decidí hacerme una con el otro protagonista. A falta de pan...



▲ La fiesta se celebró en un club náutico junto al Támesis, cuya entrada se había camuflado como si fuera el barco del juego.



▲ Un grupo de "batucada brasileira" se encargó de poner ritmo a la fiesta. Joé como estaba la brasileña...



▲ Una de las "performance" que dejó a los asistentes con la boca abierta, fue esta "demonia" echando chispas con esa radial...



▲ ...Y fijaos donde se la ponía...¿es que se quería hacer otra...?


cryo

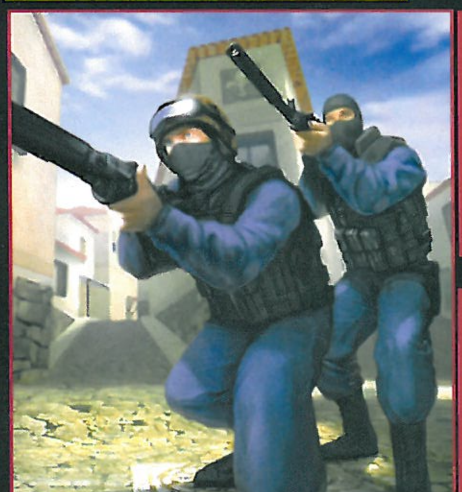
PRESENTACIÓN DE LA GAMA DE PRODU

Hasta la ciudad del Sena nos llevó Vivendi Universal para presentarnos sus nuevos lanzamientos para este año. La presentación tuvo lugar en un castillo del siglo XIV que la compañía tiene en propiedad y que es una verdadera pasada. Allí pudimos ver y probar todas las sorpresas que nos tienen preparadas para este 2002. Y la verdad es que son muchas, después de que esta multinacional se ha decidido a producir juegos para todas las plataformas. Os haremos un breve comentario de todo lo que vimos:



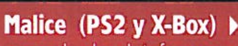






◄ Counter Strike Condition Zero (PC)

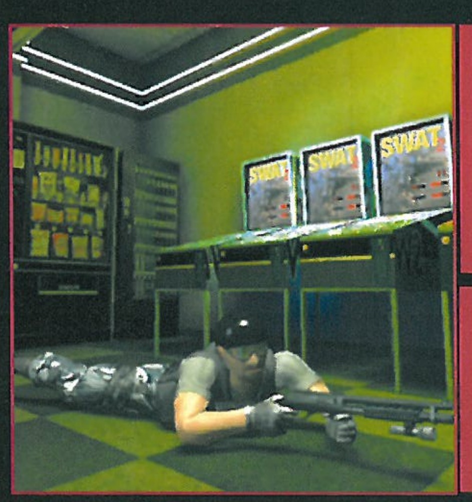
Que decir de uno de los FPS más esperados. El juego es un Counter Strike, pero de un jugador tanto para jugar on line como sin conectar. Cuenta con un modo historia dividido en 6 episodios y otros tres modos diferentes de un jugador, además del modo multiplayer. Disponible para el segundo cuarto del año.



Malice (PS2 y X-Box) ►

Se trata de un juego mezcla de plataformas y aventuras en la que una niña armada con un enorme mazo tiene que ir aplastando malotes a través de 22 niveles repletos de puzzles y acción arcade. Un juego con unos gráficos que quitan el hipo y que estará disponible a finales de año.



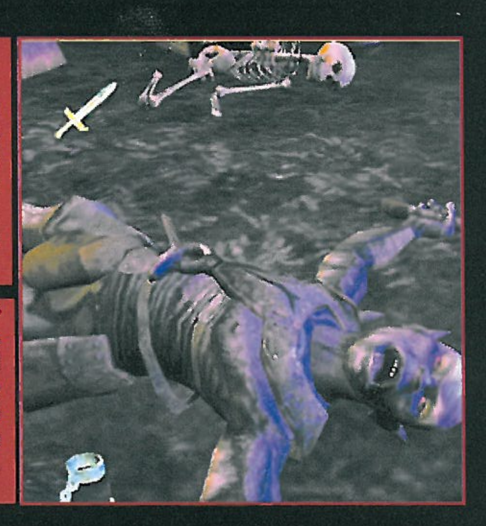


◄ SWAT 4 (PC)

Como el líder de un equipo de los SWAT, debes dirigir a todos los miembros de tu equipo, asignarles posiciones y realizar las acciones tácticas necesarias para cumplir las misiones a cualquier coste, evitando siempre (como es norma en los SWAT) bajas humanas. Más de 16 intensas misiones que cumplir en un FPS de lujo. Disponible en Septiembre.

Fellowship of the Ring (Xbox) ►

Basado en los libros de la saga El Señor de los Anillos, es un juego de acción aventura en el que podrás controlar a Frodo, Gandalf y Aragorn. Se centra en la primera parte de la novela de Tolkien y tu misión será la de proteger el anillo del malvado Sauron. Disponible a finales de año.



NASCAR 2002 (PC)

La clásica franquicia de las carreras de supercoches americanos pero llevada a unos extremos de calidad bastante altos. Cuenta con todas las licencias de coches, pilotos y circuitos de la temporada 2002. Ya disponible.

The Hobbit (GameCube)

Es un juego de acción y aventura en tercera persona basado en el mundo de las novelas de Tolkien y localizado en las Tierras Medias. En el juego, los jugadores tomarán el papel de Bilbo Baggins (un Hobbit) que se verá inmerso en una épica aventura. Disponible en 2003.

CTOS DE VIVENDI UNIVERSAL EN PARIS



◄ El Señor de los Anillos: 1ª Parte (GBA)

Un juego de rol donde podrás controlar a los personajes de la novela, hasta nueve, y que sigue la historia de los dos primeros libros. Disponible a finales de año



Spyro Season of Flame (GBA) ►

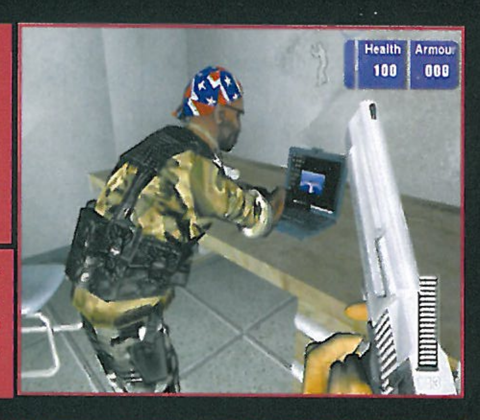




◄ La Cosa (PC, PS2 y X-Box)
Los acontecimientos ocurren después de la película en la basa Antártica. Un juego en tercera persona lleno de suspense, sustos, acción, evasión, etc. Olvídate de todos los monstruos típicos con sus barras de energía. Estos son difíciles de ver, duros de pelar e imposible escapar de ellos. Para septiembre, más o menos.



Die Hard Vendetta (GameCube) ►
Se trata de un primera persona en el que tomas el papel de John McClane donde la táctica y el sigilo son tan importantes como un buen arma. Ojo a sus gráficos

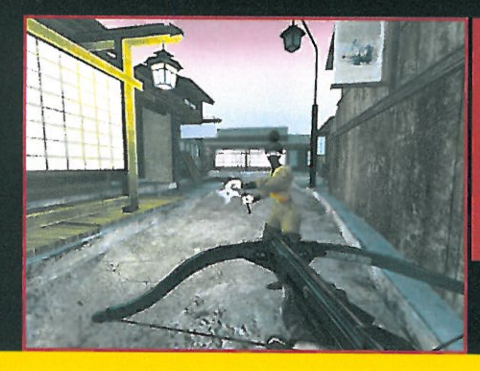




◄ Die Hard Nakatomi Plaza (PC)
Un intenso shooter en primera persona que por primera vez sigue fielmente la historia de la primera peli, en el que tomas el papel de McClane para salvar el gran edificio tomado al asalto por los terroristas.

No One Lives Forever (PS2) ►
Es ni más ni menos que la conversión del juego de PC en el que tomas el papel de la increíble espía Cate Archer en una aventura en primera persona con grandes dosis de humor y acción. Ya disponible





◄ No One Lives Forever 2 (PC)
Los Malotes de H.A.R.M. han vuelto a las andadas y a sus proyectos de dominar el mundo, pero les ha salido un grano en el culete. Se llama Cate Archer, la guapa y mortal agente de UNITY quien se tendrá que encargar una vez más de desbaratar los planes de H.A.R.M. En esta segunda parte se han mejorado notablemente los gráficos y se ha potenciado más el factor sigilo para cumplir las misiones.

Por supuesto que no nos hemos olvidado de la estrella de la presentación: Warcraft III. Por eso le hemos dedicado un reportaje a el solo en estas mismas páginas. Como veis, la oferta de Vivendi Universal para este año es jugosa y abundante. Todos estos juegos los tendréis analizados en próximos números.

A examen

25 ▶ Namco Museum
26 ▶ Civilization III
28 ▶ Legends of Wrestling
30 ▶ Medal of Honor: Allied Assault
32 ▶ Space Race
37 ▶ Moto GP
38 ▶ Monstruos SA: Isla de los sustos PC
40 ▶ Monstruos SA: Isla de los sustos PS2
42 ▶ Knockout King s 2002
44 ▶ Sled Storm
46 ▶ Warrior Kings
48 ▶ Stars Wars: Starfghter
50 ▶ Vampire
52 ▶ State of Emergenci

El análisis más profundo y objetivo de los últimos lanzamientos

Shadowman 2 Pag. 54

NAMCO MUSEUM



Dig Dug no es de los más divertidos de la recopilación.

Regreso al pasdo

Quién no se ha fundido alguna vez la paga mensual en los recreativos de la esquina matando navecitas a diestro y siniestro, devorando todo lo que encontraba por delante con Pac-Man o conduciendo un bólido que ya querría para sí el mismísimo Michael Schumacher. Ahora Namco nos vuelve a dar la oportunidad de revivir estos clásicos de hace más de una década, y lo hace en versión mini para Game Boy Advance y a todo color.
Namco Museum reúne cinco juegos (Pac-Man, Pole Position, Galaxian, Galaga y Dig Dug) caracterizados por la sencillez de antaño y por la diversión a raudales que nos hacen pasar, con horas y horas enganchados a la pequeña GBA.

Cinco juegos en uno

El primer gran juego que nos encontramos es Ms. Pac-Man. Como sabrás (a no ser que seas un profano del mundillo), Pac-Man es una especie de bola con boca que tiene que comerse todos los puntos de cada fase, pero para ello tiene que evitar que los fantasmas le coman antes a él. Existen una serie de puntos especiales que hacen que Pac-Man sea el que se pueda comer a los fantasmas durante unos segundos.
Galaxian (también conocido como "las moscas") y Galaga son dos juegos muy parecidos, los típicos mata-mata de navecitas de aspecto muy rústico pero enormemente adictivos. Las naves enemigas aparecen en la parte superior de la pantalla y tenemos que acabar con toda la formación para pasar a la siguiente fase.
En Galaga hay una variedad de nave doble que se consigue cuando nuestra nave es atrapada por el jefe. Al rescatar la nave se convierte en doble y el ataque es mucho más potente.
Otro de los juegos es Dig Dug, el más sorprendente por su argumento pero también el menos divertido de todos. Se trata de excavar por capas de tierra y acabar con todos los bichos aplastándolos contra las rocas o llenándoles de aire hasta reventar. Es un juego un poco absurdo y no nos llega a enganchar nada. Extraño y poco divertido.
El último juego que vamos a encontrar en Namco Museum es Pole Position, un clásico entre los clásicos, la Fórmula 1 en su más pura esencia. De lo mejor del juego junto a Pac-Man. Se trata de carreras de Fórmula 1 con fase de clasificación y todo. El coche tiene dos marchas y no podemos chocar contra nada porque explotaremos, así que la habilidad al volante es clave en este juego. Competitivo y adictivo.

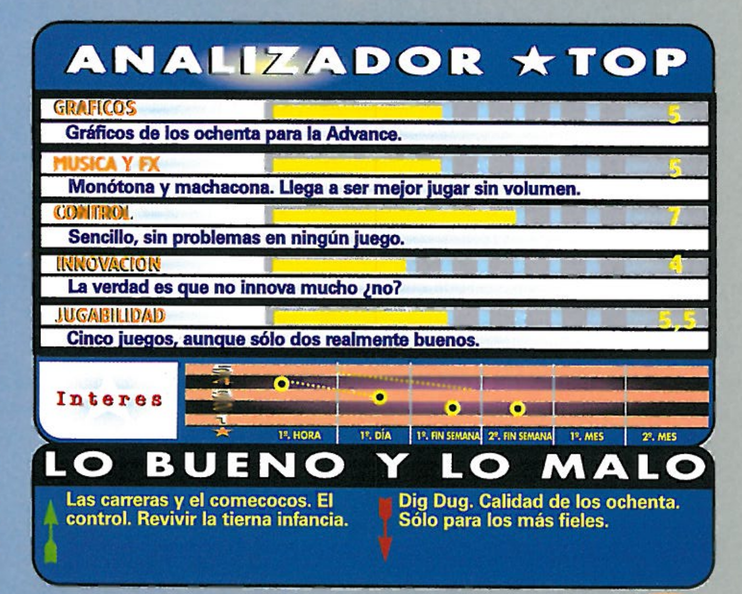
Gráficos del pasado

No se puede pedir mucho a Namco Museum en cuanto a gráficos, pues si está compuesto de clásicos juegos de los ochenta, lo lógico es que tenga los gráficos y la música característicos de la época. Es simple y geométrico, aunque gracias a la Advance los podemos disfrutar con la calidad y el color que tenían en las recreativas.
La música también se queda anclada en el pasado, con un ritmo mecánico, machacón y monótono.
Lo mejor del juego son las carreras de Fórmula 1 y el comecocos, que nos puede tener enganchados durante horas. Los juegos de naves son bastante lentos, con lo que pierden todo su atractivo. Y luego está Dig Dug, un extraño juego que bien podrían haber quitado y haber puesto en su lugar algún otro grande de la época.
Namco Museum es una recopilación de grandes clásicos de antaño para GBA; es divertido y entrañable volver a jugar a títulos como Pac-Man o Pole Position, la diversión y la adicción están garantizados.

Javier Sánchez Quero

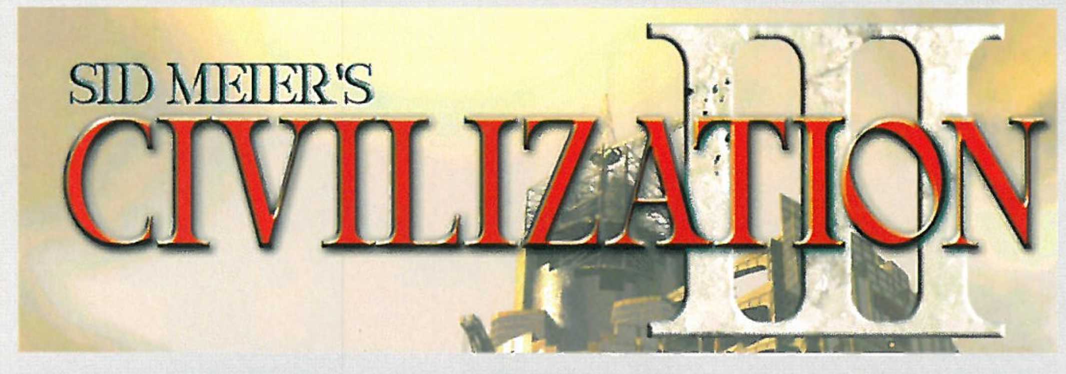


Pole Position es un desafío al control del coche.





1 jugador | 1x CD | Distribuidor Infogrames | Desarrollador Firaxis | Fecha de salida Disponible | Tipo Estrategia | PC



DESCUBRE, CONSTRUYE Y CONQUISTA

Después de más de cinco años de espera por fin vuelve un juego que llegó a tocar el cielo. En esta ocasión cuentan dentro del grupo de desarrollo con Sid Meier, que de todos o casi todos es sabido que es un gran creador en lo que a juegos de estrategia se refiere. Ya lo pudo demostrar en las antiguas versiones Civilization I y II, a excepción de las expansiones como Call to Power en las que él no se encontraba presente. En esta ocasión Firaxis (antes Microprose) se ha encargado del desarrollo de todo el juego y que, para los que ya conozcan las anteriores entregas, diremos que esta vez se ha cogido lo bueno de la primera y segunda entrega juntándose para llegar a realizar un título que bien podría ser el mejor juego de estrategia por turnos del año.

Lo mejor de lo mejor

Para empezar diremos que, además de tener la esencia de antiguas entregas, han sido mejoradas multitud de opciones y reducido considerablemente el nivel de dificultad para manejarte a través del interfaz del juego, haciendo el acceso a los distintos menús y su comprensión más sencilla. Cabe decir que en las anteriores entregas para poder jugar bien al juego y sacarle el mayor provecho, tenías que ser uno de esos cerebritos, como decíamos antiguamente: "Civilization es un juego para cultos", para llegar a comprender el desarrollo del juego. Pues bien, esto ha sido solucionado haciéndose todo más sencillo para poder ser comprendido por las mentes menos hábiles; así que cualquier persona de a pie podrá disfrutarlo.

Tendremos que encargarnos de una civilización desde sus comienzos ancestrales e ir haciendo que crezca hasta que consiga ser la mayor potencia mundial. El concepto del juego es bastante sencillo a la par que complejo, quiero decir que entenderemos rápidamente cuales serán los objetivos del juego y si eres uno de esos estrategas que rápidamente se calculan su estrategia para derrotar al enemigo diremos que no es oro todo lo que reluce y que el sistema de estrategia usado en Civilization, además de ser por turnos, está basado en una unión tanto de uso de fuerzas, como de la cultura adquirida con el paso del tiempo y de la habilidad a la hora de pensar como vencerás mejor con tus tropas, si con un ataque multitudinario o enviándolas por grupos.

Controla tu civilización

El juego podría decirse que esta dividido en varios conjuntos. Por un lado tendremos el tema de la ciencia, que es una parte muy importante en el desarrollo, con la cual debemos ir descubriendo nuevos avances tecnológicos para poder mejorar las ciudades y las unidades. Para ello contaremos con nuestro gabinete de científicos que nos irán preguntando sobre que avance queremos investigar y nos informarán que mejoras obtendremos con ello. Por otro lado tendremos las relaciones diplomáticas con el resto de civilizaciones, las cuales son un tema fundamental para tu desarrollo, porque no es lo mismo vivir con una alianza contra posibles guerras con una de las civilizaciones más poderosas, que vivir en guerra contra todas o casi todas las civilizaciones existentes. Por último también contaremos con el formato de estrategia que últimamente viene siendo habitual, con el que deberemos saber montarnos nuestro ejército y planear la mejor manera de atacar al enemigo.

Escucha a todo el mundo

Para ayudarnos en nuestra labor tendremos a nuestro lado al gabinete de consejeros pertenecientes a los seis apartados necesarios para gobernar como son: el consejero militar, interior, exterior, comercio, cultural y de ciencia. Te irán dando información sobre como va tu civilización, que mejoras, acciones o tratados deberás hacer para no ir por mal camino, etc. También contaremos con una Civilopedia donde estarán recogidas todas las definiciones existentes en el juego y una explicación real de cómo son todas las unidades, edificios o acciones diplomáticas que se puedan realizar.

Un punto muy importante, por no decir el más importante, es la gestión de las ciudades que tendrás que ir construyendo o conquistando a lo largo de toda la partida. Deberás realizar una conexión segura y rápida entre todas ellas sabiendo situarlas para que tengan recursos cercanos para su crecimiento y conseguir tener dominado con tus ciudades todo el mapa y así ganar. Para conducir tus ciudades



▲ Se un buen diplomático o te podrás meter en líos.



▲ Lleva tu ciudad por buen camino observando y escuchando todo.



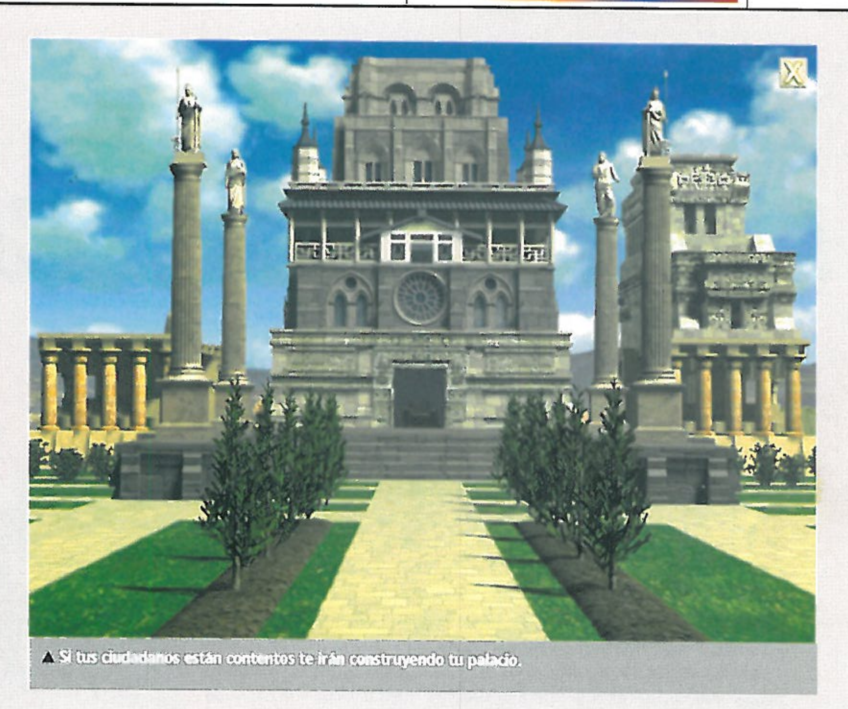
▲ Aquí podrás ver una vista aérea de una de tus ciudades.

por buen camino deberás tener en cuenta varios aspectos, como son la felicidad de tus ciudadanos, las reservas de comida, polución, corrupción y el reparto de trabajos a lo largo del área urbana.
Diferenciándolo de sus predecesores ha sido mejorado en ciertos aspectos y empeorado en otros tantos, haciendo con ello el juego más realista convirtiéndose algunos puntos en más difíciles de conseguir, como por ejemplo los recursos que anteriormente ya existían pero no tenían tanta importancia como ahora, ya que sin ellos no podremos avanzar ni podremos crear ciertas unidades que necesiten esos recursos, como por ejemplo las caballerías o jinetes que no se podrán crear si no tenemos caballos disponibles; las unidades que usen hierro como los cañones o barcos de hierro que tendremos que tener alguna conexión con yacimientos de hierro.

¿Dónde están los españoles?
Una cosa que podríamos criticar es que hayan suprimido un número considerable de civilizaciones dejándolas en 16. Una de las suprimidas ha sido la nuestra, mientras que en anteriores entregas si aparecíamos y por el contrario han dejado o añadido algunas que tienen mucha menos importancia como Zululandia, haciendo parecer esto una represión por parte de Firaxis hacia nosotros.
Otros grandes fallos cometidos han sido la imposibilidad de crear escenarios en el editor, tan sólo podrás crear mapas colocando el formato de terreno donde quieras pero sin poder colocar ni una sola unidad (ni siquiera las bárbaras) en el lugar que tu desees. Además de suprimir civilizaciones también han sido suprimidas algunas unidades y algunas maravillas, aunque se hayan creado ahora las pequeñas y grandes maravillas para ocultar un poco esta supresión, aunque también todo ello se ha personalizado más para cada civilización, haciendo unidades que sólo existan en una civilización como los inmortales persas.
Para ser los tiempos que corren no comprendemos como no se ha incluido el modo multijugador por ninguno de los modos existentes en la actualidad y ni tan siquiera en el modo dos jugadores con un mismo teclado. Y que un juego de estrategia en la actualidad no cuente con modo multijugador puede producir una gran decepción para los internautas seguidores de Civilization, que no podrán demostrar que su civilización es la más poderosa de todas.
Gráficamente hablando, diremos que todo ha sido mejorado notablemente, pasando en las unidades de los gráficos en 2D de formato GIF a otras animadas donde podrás observar el movimiento que hace cada una tanto para atacar como para reforzarse, como por ejemplo un arquero tensando su arco o los galeones disparando sus cañonazos contra el barco enemigo. El escenario donde deberás enfrentarte a las demás civilizaciones esta diseñado en 2D; a pesar de que esto pueda parecer una carencia no se deja notar ya que gracias a la jugabilidad y al entramado de la historia, se llega a pasar por alto esta posible escasez.
Para acondicionar todo esto estaremos ambientados por diferentes bandas sonoras que se adaptarán a la época, civilización o momento político en el que estemos, obteniendo una ambientación oriental para las civilizaciones Chinas y Japonesas, o un tipo tribal para las civilizaciones que acaban de comenzar y están en la Antigüedad.

Conclusiones
A pesar de algunos puntos negativos, estamos frente a un gran juego que nos dará muchas horas de diversión y entretenimiento, que a los desconocedores de la saga les dejará una buena sensación e incluso podrán recordar aquel formato de juego que era estrategia por turnos, ya que en la actualidad la mayoría de ellos están basados en el tiempo real y así se podrá demostrar que este formato todavía puede dar mucho de sí. Un pequeño inciso, para terminar decir que la presentación inicial por fin se ha diseñado de una forma diferente a las anteriores entregas y ya no es la típica visión de cómo se va creando el universo. Civilization III es un fantástico juego recomendado a todo tipo de usuarios.

Miguel A. Segovia "ParanOicO"



▲ Si tus ciudadanos están contentos te irán construyendo tu palacio.



▲ Tus consejeros te informarán del mejor camino que puedes seguir.



▲ En la Civilopedia tendrás todas las definiciones del juego.





1 ó 5 jugadores | 1 x [CD]

Distribuidor Acclaim
Desarrollador Acclaim

Fecha de salida Disponible
Tipo Arcade

PlayStation 2

LEGENDS OF WRESTLING

Aquellos maravillosos años ...

Sin duda alguna, lo que más rápidamente se le pasa a uno por la cabeza al ver la carátula de este juego son recuerdos. Sí señor, recuerdos. Es un síntoma común: todas esas personas que todavía estamos en una edad juvenil entre los 20 y los 30 años tenemos todavía un recuerdo muy fresco de una época que nos ha marcado: la del Pressing Catch!!. La gran mayoría de nosotros madrugábamos todas las mañanas de sábados y domingos para ver como el gran Héctor del Mar nos narraba con su gracia habitual los combates más divertidos y apasionantes que hemos visto a lo largo de nuestra vida. Fue sin duda, para todos nosotros, la época dorada del WWF (World Wrestling Federation), con luchadores históricos y memorables que nunca olvidaremos, y de los que seguro más de uno conservamos muñequitos de plástico con movimientos especiales con los que jugábamos con nuestros compañeros en el recreo. Sí, lo reconozco, yo tengo tres o cuatro por ahí guardados, y francamente, me encantan. No son todos los que están, ni están todos los que son, pero el juego incluye una selección más que importante de esos luchadores que han sido capaces de marcar una época. Podemos destacar a Hulk Hogan, Los Malditos, Bret "Hitman" Hart, Tito Santana, Ted Dibiase, ...aunque también hay otros indeseables, como el hortera de Rick "modelitos" Martel, o Coco B.Ware, siempre acompañado de su estúpido lorito. Como puedes ver en esta pequeña lista, también falta algún mito, y suponemos que han sido los derechos de imagen los que han impedido que personajes como El Último Guerrero, Jack "Snake" Roberts, "Terremoto" Earthquake, Big Boss Man, Los Sacamantecas, Los Rockeros, Rick Flair, El Enterrador, o el Sargento Sloter entre otros, no hayan podido estar presentes en el juego. Jo, la verdad es que me podría pasar horas recordando luchadores... Que tiempos aquellos, Pressing Catch y Humor Amarillo... Telecinco ya no es lo que era.

Bueno, y como ocurre en todos los casos que algo se convierte en moda juvenil, el sector muy adulto no estaba muy de acuerdo en que viése-



▲ Los Hermanos Matasombra haciendo de las suyas.



▲ Aquí tenéis a la del Operación Triunfo antes de hacer el régimen.



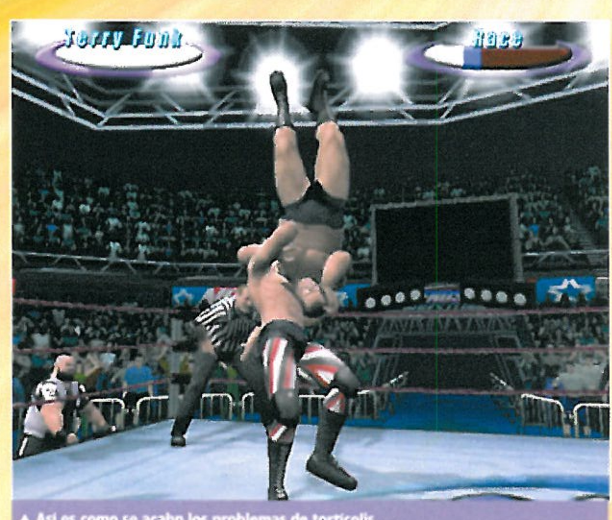
▲ Los elementos del escenario también valen para la pelea.



▲ El famoso Hulk Hogan, también está en el juego.



▲ A este también le conocéis, ¿a que sí?



▲ Así es como se acabn los problemas de tortícolis.


▲ Hasta los entrenadores se meten en el fregao.


▲ Un buen sustituto para las pesas...


▲ La famosa llave del "trenecito"

mos Pressing Catch, y más de uno hemos tenido que soportar a nuestros santos padres con "coloquios" sobre la violencia de lo que veíamos, y todo eso que ya sabéis. Desde aquí esperamos que nadie se haya visto transformado a lo largo de los años en un sanguinario luchador dedicado a hacer "sillitas eléctricas" a todo el que se cruza en su camino. Porque, ¿Quién no ha utilizado el lenguaje del Pressing Catch? Seguro que más de uno nos hemos visto tentados con hacer un piquete de ojos, una carrerilla de los piojos, o esa maravillosa sillita eléctrica a algún "amigo" un tanto indeseable. También nos ha servido para aprender religión, porque gracias al Último Guerrero todos conocemos a San Vito y su baile, con los poderes mágicos y energéticos que este es capaz de otorgar... ¡Basta ya! Se acabo de rememorar viejos tiempos, que ya es hora de hablar un poco del juego.

¿Y el juego qué?

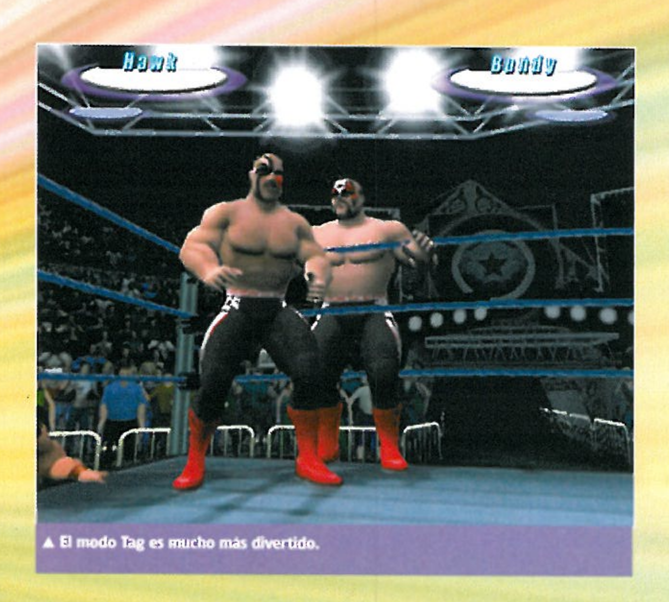
Pues el juego más o menos te puedes imaginar por donde va, porque al fin y al cabo, es bastante parecido a lo que puedes encontrar en el mercado sobre este género, aunque con alguna diferencia. Cada uno de los míticos luchadores posee características y técnicas diferentes; resistencia, velocidad, golpes especiales, etc., hacen que cada luchador sea diferente a la hora de manejar. Y por si te gusta eso de innovar, también tienes a tu alcance uno de los editores de personajes más completos del mercado, con unas enormes posibilidades a la hora de crear el físico personal de cada nuevo luchador.

Una vez tienes decidido con quien vas a canear a tus rivales, se te presentan varias posibilidades por delante. Las dos más interesantes son sin duda la carrera y el campeonato: en la segunda deberás luchar por conquistar trofeos, mientras que la primera, más completa, consiste en viajar por diferentes torneos a lo largo de EEUU consiguiendo victorias que incrementen notablemente tu nivel de popularidad. Por supuesto, también puedes utilizar a tu nuevo y creado luchador, consiguiendo que una nueva estrella irrumpa en el mundo del WWF.

Los combates son bastante interesantes y divertidos. Es importante que lleves la iniciativa, e intentes conseguir las mejores posiciones para poder agarrar con firmeza a tu contrincante y así hacerle llaves con las que debilitarle. Pero mucho ojo, porque durante el transcurso de un movimiento el panorama puede cambiar, y si no estás espabilado serás tu el que acabe con su cuerpo en el tapiz. Como es habitual en este tipo de juegos, las posibilidades de combate son bastante grandes, y además de los diferentes ataques que podrás realizar, tendrás la posibilidad de coger sillas, cinturones, y demás objetos para intentar conseguir que tu rival acabe en una cuenta de tres definitiva.

No podemos destacar muy por encima en el aspecto técnico ni los gráficos, ni la música, ni los efectos sonoros... pero cumplen su función con solvencia. Sin embargo, la jugabilidad debe ser destacada, sobre todo en el modo multijugador, donde podremos picarnos con los amigos y recordar esas mañanas de sábado. Si Hulk Hogan levantara la cabeza...

Dani López



▲ El modo Tag es mucho más divertido.



1 jugador (multijugador) | 2x CD | Distribuidor Electronics Arts | Desarrollador 2015 | Fecha de salida Disponible | Tipo Shooter 1ª Persona | PC

MEDAL OF HONOR : ALLIED ASSAULT



▲ ¿Encontraremos al soldado Ryan por ahí?

¡¡¡MORDED EL POLVO NAZIS!!!



Parece Ser que se está poniendo de moda esto de acabar con los nazis en juegos basados en la Segunda Guerra Mundial, ya lo veíamos el mes pasado con Return to Castle Wolfestein y lo volvemos a ver este mes con el juego número uno en listas de ventas americanas en el último mes: Medal of Honor: Allied Assault.

Aunque lleve el mismo título, Allied Assault no es la continuación de Medal of Honor, juego que apareció primeramente en PlayStation para luego tener su versión en PC. En esta entrega asumiremos el papel de un teniente del ejército aliado durante la Segunda Guerra Mundial y tendremos que ir aniquilando a las fuerzas alemanas hasta conseguir liberar al mundo de la amenaza nazi. En el modo de 1 jugador podremos jugar diferentes tipos de misiones, desde misiones de infiltración, robando un uniforme alemán e intentando no ser detectados por las fuerzas enemigas hasta misiones reales como el mismísimo desembarco de Normandía, una de las mejores fases del juego y muy bien recreadas. Eso sí, aunque las misiones sean variadas, en todas y cada una de ellas tendremos que matar muchísimos alemanes, a veces dices, vaya, he matado a 180 alemanes yo solo... ¡Soy un máquina!. Tras cada misión, si la hemos realizado en un tiempo determinado y hemos cumplido con todos los objetivos nos recompensarán con una medalla que, realmente, no sirven para otra cosa que pegarte con tus colegas para ver quien tiene más.

En el modo multijugador podremos optar por jugar por Internet, mediante Gamespy o TCP-IP, o por red local y una vez dentro contaremos con la opción de jugar un enfrentamiento entre aliados y alemanes al más puro estilo Counter Strike, un simple deathmacth y alguna cosilla más.

Una IA muy buena

A diferencia de Return to Castle Wolfestein, en Allied Assault nuestros únicos enemigos serán las fuerzas nazis alemanas, quitando de en medio criaturas demoníacas y mitos extraños (cosa que le aguó la fiesta a Carlos Magaña con Castle Wolfestein, tu tranquilo Carlos, que aquí tienes realismo histórico a tope). Quizá se pueda pensar que el juego pueda ser aburrido debido a que solo nos enfrentamos a personas, pero, con este Medal of Honor está garantizada la diversión gracias a la perfecta Inteligencia Artificial de nuestros enemigos. Algunos estarán camuflados entre las plantas con sus uniformes por lo que nos será muy complicado verlos, otros se cubren con cualquier cosa que encuentren ya sean piedras o vallas, asomando solo medio cuerpo en incluso a veces tan solo sacando el arma sin mirar para dispararnos. Luego, aparte de estos personajes a los que no es tan fácil matar, se les suma una legión de francotiradores, que, escondidos en las ventanas de casas medio destruidas, nos harán la vida imposible. Eso sí, no todo pueden ser alabanzas y es que en el uno contra uno la inteligencia no esta muy depurada.

En algunas misiones contaremos con colaboración de compañeros dotados también de una gran IA que resultarán de mucha ayuda en los momentos en los que haya superpoblación de alemanes a la vista. Unas veces será una persona que nos guiará para encontrar algo y otras dispondremos de un pequeño grupo de coleguillas aliados. En cuanto a lo que a armas se refiere podremos manejar las de los aliados, entre las que se encuentran el subfusil Thompson SMS o el rifle automático Browning. También podremos arrebatar a nuestras víctimas sus armas destacando sobre todo sus armas antitanques como el Stielhandgrenate o el Panzerschreck (no os estoy tomando el pelo) las cuales tendremos que usar en misiones en las que nos encontremos con algo mas que personas (por si todavía no habéis enterado son lanzamisiles y lanzagranadas).

Ay motores, motores...

Parece ser que pocos se aventuran en la creación de motores, en este tipo de juegos tenemos dos que se suelen usar siempre, el de Unreal y el de Quake, si el mes pasado le tocó al de Unreal con Serious Sam 2 esta vez nos encontramos con el de Quake 3 lo cual de primeras nos dice que no podremos modificar objetos de los escenarios, ni mesas, sillas, teléfonos, nada, solamente ventanas. Vaya, con lo gratificante que es ir destrozando todo lo que se nos ponga al paso... Gran parte de las misiones se desarrollan en campo abierto lo que implica grandes escenarios y esto, unido a la gran calidad de los gráficos, son las razones principales para que los requisitos del sistema no sean precisamente bajos.

Los gráficos y las animaciones de las personas son muy buenas, en cuanto al realismo en lo que a partes del cuerpo respecta, no llega a las cotas de calidad de Soldier of Fortune sin embargo si a un tío le disparamos en el pie se agachará y se lamentará mientras que si le disparamos en el torso la reacción será diferente y ya, si le disparamos en la cabeza, os podéis imaginar la reacción (aparte de que se le caiga el casco). Cabe destacar también la calidad de las representaciones de tanques y carros de combate a los que no les falta ningún detalle y las explosiones son impresionantes, sobre todo cuando explota algo en la arena, momento en el que veremos cientos de granos de arena volar por los aires.

Salud


▲ Dios mío doctor: ¡no siento las piernas!


▲ Señor, se nos ha pinchado una rueda.


▲ Esa casa tiene mas peligro que Alberto en un Ciber gratuito


▲ También contaremos con ayuda femenina

¿Y qué pasa con el doblaje?

Parecía todo perfecto, pero realmente no existe nada perfecto en lo que a videojuegos respecta (bueno, quitando Max Payne). La gente de Electronic Arts nos lo distribuye con traducción al castellano de manual y textos en pantalla pero de las voces alguien se olvidó, así que tanto los que nos encargan la misión, como nuestros compañeros de combate hablarán en un perfecto americano lo que nos deja bastante chafados, lo único bueno de esta falta de doblaje son las voces de los alemanes, pero bueno, nadie se hubiera quedado cojo si hubieran doblado las voces de los aliados.
Los sonidos de las armas son muy buenos y están muy bien diferenciados, no es lo mismo usar un subfusil o una ametralladora de mano, las cuales hacen ruido pero no molestan, que agarrar una ametralladora de las que están clavadas en el suelo que nos obligarán a bajar el volumen de los altavoces porque retumban hasta en la casa de los vecinos.
La música acompaña ya que está basada en melodías típicas de la época y es muy orquestada y cinematográfica, en multitud de ocasiones creerás ser el prota de una peli de guerra.

El listón está quedando muy alto

Y tras el 9,6 de Ghost Recon, el 9,5 de Return to Castle Wolfestein, el 9,4 de Serious Sam y este 9,6 pensareis que aquí regalamos las notas pero ¡¡¡no!!! Parece ser que las compañías desarrolladoras se están dando cuenta de que este género tira mucho de la gente y si además es muy bueno, como está ocurriendo con lo último aparecido, supone un gran éxito de ventas.
Si alguien quiere que lo comparemos con Return to Castle Wolfestein podríamos decir que los gráficos del título de ID Software son mejores que los del de 2015 pero en contenido, Medal of Honor le da unas mil vueltas aproximadamente.
Ahora solo nos falta esperar a la salida de Soldier of Fortune o a Unreal 2, el cual se ha retrasado hasta navidad. ¿Cuál será el Shooter en 1ª persona del año? La lucha va a ser a muerte.

Félix J. Iglesias "Némesis"

Requerimientos mínimos: Pentium II 450Mhz, Aceleradora Gráfica 16 Mb, 128 Mb de RAM, 1,2 Gb libres de disco duro, CD-ROM 8x.

ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	9,5	Digamos que simplemente... perfectos.
MUSICA Y FX	8,5	Los sonidos están muy bien pero no lo han traducido.
CONTROL	10	Ninguna dificultad, redondo.
INNOVACION	10	Diferentes tipos de misiones y gran IA
JUGABILIDAD	10	Adictivo hasta le último Kb

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Buenos gráficos, buen sonido, muy adictivo.

LO MALO: ¿Quién se comió el doblaje?

PUNTUACIÓN FINAL: 9,6

164 jugadores | 1x CD | Distribuidor Infogrames | Desarrollador Infogrames | Fecha de salida Disponible | Tipo Carreras | PS2

SPACE RACE

LOS DE WARNER TAMBIÉN SABEN CORRER

Lo primero que nos queda al haber visto este juego es una conclusión muy clara: el género de las carreras es una fuente inagotable a la hora de sacar títulos y títulos al mercado. Solo hace falta cambiar el tipo de personajes que conducen, diferencias en los vehículos y novedades en los circuitos para conseguir realizar un juego nuevo que se puede presentar con dignidad en el mercado.

Desde que hace ya muchos años Nintendo maravillase al mundo con su inigualable Mario Kart, no han dejado de sucederse títulos de este género que intenten ganarse un puesto en el mercado. No nos referimos al diverso género de carreras, donde existen notables diferencias entre juegos de F1, Rally, Motos, etc., nos referimos concretamente al género específico de las carreras de dibujos, completamente inventadas y con una cualidad de simulador nula, ya que nunca podrá darse una carrera como la que se presenta en nuestra pantalla.

Este tipo de género no para de arrojar títulos al mercado. Solo hace falta elegir unos personajes y circuitos determinados, y lo demás es básicamente lo mismo, aunque siempre existan pequeñas variaciones. Varios personajes compiten en circuitos completamente irreales con el objetivo de llegar lo antes posible a la meta. Para ese menester, el jugador no sólo deberá explotar sus habilidades con el mando, sino que también deberá mostrar astucia a la hora de utilizar los diferentes ítems que recogerá en cada carrera. Pues eso, que bajo esta base común, las compañías se dedican a sacar títulos como churros con la excusa de que se trata de nuevos personajes (que si monstruos, animales, personajes de otros videojuegos...) en nuevos circuitos. Como es lógico, aunque todos los juegos se basen en lo mismo, acaban por ofrecer claras diferencias de calidad entre ellos; por lo menos, parece ser que en el caso de este Space Race que tenemos entre manos, los chicos de Infogrames han realizado un trabajo correcto.



▲ El conejo Bugs lleva una zanahoria a reacción en vez de un "pepino", ji ji.

Los Looney Tunes quieren guerra

Pues sí, en este caso, los protagonistas de este juego de carreras son los dibujos de Looney Tunes que tanto nos han hecho reír a lo largo de nuestra infancia. Los universales personajes creados por la Warner han decidido dar el salto y pasarse a un terreno hasta ahora desconocido, y parece ser que se presentan con ganas.

Como te puedes imaginar, en el juego podrás seleccionar a personajes como Bugs Bunny, el pato Lucas, Elmer, Porky, Silvestre, Piolín, el Correcaminos, y un largo etc, todos ellos habituales en las producciones de la factoría Warner. Es por ello por lo que todo el ambiente y el entorno que rodea a este título intenta impregnarse de todos los detalles del universo Looney Tunes, incluyendo colorismo en todos los personajes y escenarios, así como detalles habituales y característicos de cada uno de los corredores.

Sin perder la gracia y sentido del humor habitual, los Looneys intentarán llegar lo antes posible a la meta utilizando todo el arsenal del que puedan disponer. Arsenal, que de un modo u otro, es un tanto peculiar, porque las armas e ítems a utilizar son, cuanto menos, curiosos y representativos de todo el universo Warner. Agujeros negros que te harán caer en medio de la carrera, pianos que caen desde el cielo y guantes de boxeo que golpean a larga distancia, son sólo una pequeña muestra de los objetos que podrás ir recogiendo para conseguir que tus contrincantes pierdan el mayor tiempo posible... y también de los objetos que los rivales podrán usar contra ti, claro está.



▲ Los escenarios recrean perfectamente el ambiente de los dibujos animados.

Modos y características

Los modos de juego son más o menos los clásicos: Carrera Rápida, Campeonato, Trial, Eventos ACME y Multijugador. No hace falta que te expliquemos mucho acerca de estos modos, porque son bastante previsibles, pero si es importante resaltar que todos ellos pueden desarrollarse a lo largo de 14 circuitos, que pueden ser 28 utilizando la opción de circuito espejo, que como su nombre indica, consiste en recorrer el circuito en sentido inverso.

En cuanto a las características técnicas, no podemos criticar demasiados aspectos para un juego de este género. Los gráficos están logrados y reproducen fielmente el universo Warner, dando colorido y viveza tanto a los escenarios como a los personajes. El sonido deber ser destacado y tenido en cuenta por el resto de compañías como un ejemplo, ya que Infogrames se ha decidido con acierto a doblar el juego por completo al castellano, con lo que podemos entender las gracias y disfrutar de uno de los aspectos más interesantes del juego: el sarcástico mundo de los Looney.

La jugabilidad sin embargo, nos ha dejado un tanto decepcionados. La curva de dificultad es nula, por lo que el juego resulta muy sencillo, y en cuanto practiques un poco lo podrás terminar sin problemas. Sin embargo, precisamente por este aspecto, y por su look infantil, puede ser un título a tener en cuenta para los más pequeños de la casa.

Dani López

ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Fieles al universo Warner. Colorismo y viveza.	8
MUSICA Y FX	Buen doblaje. Que otros tomen ejemplo.	8
CONTROL	Demasiado simple.	6
INNOVACIÓN	Este género está ya un poco exprimido.	6
JUGABILIDAD	Demasiado fácil. Bastantes circuitos.	7

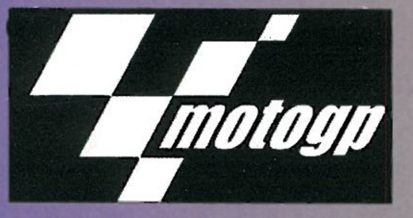
Interes: 1ª. HORA · 1ª. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Todo el universo de los Looney Tunes en un juego. Ítems graciosos y originales. Bastantes pistas.

▼ Curva de dificultad nula. Se puede hacer un poco aburrido. Solo para los peques de la casa.

PUNTUACIÓN FINAL: 7



El mundo de 500 a escala

Si eres uno de esos muchos incondicionales de las dos ruedas, estarías esperando y ansiando como loco un buen juego de motos para la más pequeña de Nintendo. Pues bien, aquí tienes este Moto GP, hermano pequeño de su homónimo para la PS2, el cuál está de actualidad por haber salido hace unos meses su segunda parte.
Como puedes suponer, la calidad gráfica es la principal diferencia entre uno y otro, pero no es la única. Porque aunque si bien es cierto que han intentado sacar un juego bastante similar, la verdad es que debe resultar muy difícil conseguir una elevada jugabilidad y un alto control de la moto para una consola tan pequeña, con la limitación en los controles que tiene.

De todas maneras, no creas que te estamos diciendo que esto es una patraña, porque no es cierto. El juego está bastante bien, pero quizá es demasiado lineal. Como muy repetitivo.
Lo más interesante, es sin duda, la posibilidad de poder ponerte en la piel de los más grandes pilotos de 500 c.c.del momento, además de poder correr en 16 circuitos reales del campeonato del mundo.
Para dar aliciente al juego, en un principio apenas podrás escoger entre alguno de los pilotos, como es el caso de Roberts Jr. Si lo que te apetece es cogerte a Crivillé (aquí todavía no le han retirado), pues tendrás que currártelo un poquillo y subir al podium en más de una ocasión.

Como puedes suponer, existen varias modalidades de juego: carrera única, campeonato, contrarreloj o grand prix. Es en esta última en la que vivirás la esencia principal de este juego, al meterte de lleno en la más pura competición.
Lógicamente, este es un juego de velocidad, de riesgo, de aceleración. Aquí no triunfarán los gallinas...si lo que quieres es abrirte un hueco entre los más grandes, tendrás que sudar bastante. Por ello, has de saber que cada piloto, o mejor dicho, cada moto, tienen unas cualidades distintas, de manera que algunas tendrán más aceleración, otras más velocidad, y otras se agarrarán mejor al asfalto, por lo que tu conducción ha de adaptarse al medio.
Además existe la posibilidad de realizar caballitos, para aumentar la potencia de tu máquina, e imprimir una velocidad turbo a tu ritmo. Úsalo adecuadamente.

Que más podemos decirte. Los gráficos son bastante majos, principalmente los escenarios, con un detalle asombroso, aunque las motos podrían haber sido más detalladas.

La música no está mal, y los efectos de sonido son bastante buenos para ser de consola portátil. Cada moto tendrá su sonido de motor, y sonarán derrapes, ruedas...

El control es quizá lo menos destacable del juego, ya que es difícil; otorga realismo a la conducción en una consola de similares características, pero vamos, es sencillo de coger el truco, y depende mucho de tu habilidad.
En cuanto a lo novedoso, resulta interesante poder jugar con los reyes del asfalto.
La jugabilidad es bastante alta, y te picarás por abrir todos los personajes y circuitos, pero puede llegar a resultar pesado.

En definitiva, un juego recomendable para los aficionados del motor, y aunque mejorable, de diversión asegurada.

Pedro Jareño Algobia


▲ ¿Por qué a los gatos siempre les ha gustado arañar las paredes?


▲ ¿Por qué a los gatos siempre les ha gustado arañar las paredes?



▲ ¿Por qué a los gatos siempre les ha gustado arañar las paredes?



▲ ¿Por qué a los gatos siempre les ha gustado arañar las paredes?



ANALIZADOR ★TOP

GRÁFICOS	8
Los escenarios tremendos.	
MUSICA Y FX	8
Muy majos los efectos de sonido.	
CONTROL	7
Poco realista, pero lógico.	
INNOVACION	7,5
Todos los pilotos de 500, para llevar.	
JUGABILIDAD	8,5
Rápido, divertido, pero lineal.	

LO BUENO Y LO MALO

Tener este juego en algo tan pequeño, los escenarios, la velocidad...

Muy repetitivo, lineal, y sobre todo, mejorable.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,8

1 jugador | 1x CD | Distribuidor Electronic Arts | Desarrollador Disney Interactive | Fecha de salida Disponible | Tipo Arcade 3D | PC



¿ASUSTAS O TE ASUSTAN?

Como viene siendo habitual, Disney cada vez que saca una película publica casi paralelamente el juego sobre ella. En esta ocasión le ha tocado el turno a Monstruos S.A., donde tomarás el control de uno de los dos protagonistas de la película Mike o Sulley y tendrás que pasar todas las pruebas para asustadores y poder graduarte en la Academia de Monstruos y poder enfrentarte así a la vida real.

Antes de empezar el análisis me gustaría hacer un inciso y aclarar que este juego está destinado principalmente al público infantil, por lo que no esperéis un juego con puzzles para comerse el coco ni un entramado de escenarios en los que te puedas perder. Puesto que está destinado a los enanos es de esperar que el juego tenga tanto controles simples como un interfaz y desarrollo bastante sencillos.

Clases de sustos

El juego comienza con la entrada de Mike y Sulley en la Academia de Monstruos, después de hablar con la recepcionista tendrás que elegir a uno de los dos para empezar un entrenamiento que te irá enseñando los mínimos movimientos con los que contamos. Tras completar esta fase saldremos a la Isla de los Monstruos y allí nos encontraremos con una isla dividida en cuatro niveles que corresponden a los entornos por los que pasan nuestros personajes por la película.

Los niveles existentes son: nivel urbano, nivel del ártico, nivel del desierto y la zona de entrenamiento. Dentro de cada nivel tendrás que pasar cuatro fases para conseguir las medallas que se te impondrán por la consecución de las misiones. Para poder conseguir estas medallas deberás aplicar tus técnicas de asustamiento sobre los nervios, que son unos robots que simulan a los niños de verdad. También deberás destruir los juguetes que te vayas encontrando por el camino para que no te entorpezcan en tu propósito.

Además de asustar a los nervios también deberás recoger una serie de objetos entre los que se encuentran el cieno básico que es la sustancia necesaria con la que poder tener potencia suficiente para asustar a los nervios. También encontrarás bolsas de calorías y fichas que serán necesarias para completar misiones y conseguir las medallas de plata y oro. Todos estos objetos podrán estar escondidos entre elementos del escenario como papeleras, buzones o cajas.

Pero todos los objetos no están accesibles desde el principio, tendrás que ir consiguiendo medallas y así ir liberando ciertos extras que te ayudarán a alcanzar esos lugares. Cada vez que consigas una medalla se te abrirá la puerta de regreso a la Isla de los Monstruos y también conseguirás ver una escena real de la película, con lo que al concluir todas las misiones habremos visto varias secuencias de la película.

Gráficos y sonido, nada especial

Monstruos S.A. está desarrollado completamente en 3D, tanto los escenarios como los personajes, aunque el nivel de detalle no sea de gran calidad y tengas algunas opciones como mover la cámara alrededor del personaje. Algunas veces esta opción queda bloqueada y nos sitúan en



▲ ¿Conseguir asustar al nervio? Date prisa y aprieta el botón correcto.



▲ Si llegas primero a meta y consigues un número de fichas ganarás.


▲ ¡¡Que pasa tronko!! ¿No te asustas conmigo?

un plano de cámara con el cual percibiremos muy mal el camino por el que deberemos ir.

Con respecto al sonido no hay mucho que decir, música clónica a la de la película; algo bueno es que está doblado y traducido al castellano, porque sino para los peques sería muy difícil jugar (aunque los niños de hoy en día...). El interfaz de juego es lo más sencillo que pueda existir, nos informará de los trozos de vida que nos quedan, el número de vidas que tenemos, que normalmente serán muchas, las medallas obtenidas y el número de fichas que hemos recogido.

Para peques y no tan peques

Los controles son, como el juego, muy sencillos. Tendremos tres botones de acción para poder saltar, asustar y atacar. Alguno de los movimientos especiales que tenemos nos servirán para llegar a sitios inaccesibles, como el doble salto, colgarse y los ataques específicos de cada personaje. Todos los nervios no los podremos asustar de un solo grito y tendremos que hacer uso de las repeticiones de tecla para llegar a la potencia necesaria, las teclas que deberemos pulsar se nos indicarán en el momento del susto.

En resumidas cuentas, con Monstruos S.A. tendremos un juego para los peques de la casa bastante divertido y que sacará alguna carcajada que otra cada vez que estemos asustando a los nervios. Así mismo también deberemos indicar que si eres una persona con espíritu infantil este juego también gustará pero se te podrá hacer un poco corto ya que a un niño le costará realizar algunos puzzles pero a una persona mayor le será muy fácil. Por lo que recomendamos Monstruos S.A. a todos los que quieran pasar un buen rato en compañía de los más peques de la casa.

Miguel A. Segovia "Paran0ic0"


▲ Vaya tripazo se va a dar, si te cayera eso encima te aplasta.


▲ ¡¡Venga que tu puedes!! Si no tuvieras tanta tripa...


▲ Con esa pinta no me extrañaría que se quedase sólo en un instante.





1 jugador | 1x DVD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Disney Interactive | Fecha de salida Disponible | Tipo Plataformas | PS2 PlayStation 2



La academia de operación... ¡Susto!

Como casi no están de moda las academias en nuestro país, pues aquí tienes la tuya particular, en tu consola. Sin embargo, esta vez no tendrás que preocuparte en cantar, aunque si que tiene que ver con los tonos famosos.
No tendrás que aguantar a Nina, pero sí a Henry Waternoose, el monstruoso director, y no tendrás que representar a Bisbal o a Rosa, sino a Mike o a Sulley.
¿Que de qué estoy hablando? Pues está muy claro. Estás en una academia de sustos. Tu misión no es otra sino la de asustar a los niños.
¿Que por qué? Pues porque lo que quieren Mike y Sulley no es representar a nadie en Eurovisión, sino ser de profesión, monstruos. Que no es nada fácil. No te creas que a cualquiera que se le antoje se le pueda conceder ese don sin haber recibido antes un aprendizaje. Sí, ya sé que hay algunos que sólo con verlos...pues como que "acongojan" un poquillo (y no miro a nadie de la redacción, ni al tío Alberto...que va, Dios me libre...nunca se me ocurriría...), pero aún así, un monstruo ha de ser enseñado para que pueda poseer una buena técnica que resulte infalible.

Con todo esto, ya puedes ver que ante todo, estamos ante un juego bastante innovador, y eso se agradece. Porque últimamente los chicos de Disney, venían publicando una y otra vez juegos del mismo estilo, y por fin se han decidido a dar un cambio radical.

Apoyándose en un guión divertidísimo, una buena historia, y en el enorme tirón que está teniendo la película, este juego se va a convertir sin ninguna duda en un éxito total, sobre todo para los más pequeños, aunque bien es cierto que no estamos ante un juego exclusivo para ellos, ni mucho menos.



Volviendo de nuevo a la historia, hay que recordar que los niños, son para los monstruos algo así como muy peligrosos, ya que si en algún momento uno de ellos les toca, los monstruillos se verían automáticamente convertidos en cieno, y eso no sería bonito. Por ese motivo, a lo largo de las distintas pruebas de la academia, no te encontrarás con tan adorables criaturas, sino que han sido diseñados específicamente unos robots con los cuáles nuestros protagonistas podrán ensayar sin correr el peligro de sufrir una mortífera transformación.

Así pues, el objetivo es claro: convertirte en un asustador de primera. Para ello, tendrás que superar distintas pruebas, a lo largo y ancho de la Isla de los Sustos, cuartel general de Monstruos S.A.
Esta isla está dividida en tres partes: urbano, desierto y ártico. Cada una de ellas, está a su vez dividida en otras tantas partes, por lo que tienes juego para rato.
En cada una de las zonas tendrás unos objetivos comunes, como asustar a un número de niños determinados, o recoger monedas de plata. Según la distinta habilidad que tengas y la capacidad para descubrir trucos o zonas ocultas, podrás conseguir un número más o menos exitoso, por lo que te será entregada una medalla, de bronce, de plata o de oro, según lo que hayas demostrado. Cuanto más éxito tengas en cada fase, más posibilidades tendrás de abrir otras fases, y de recibir premios.

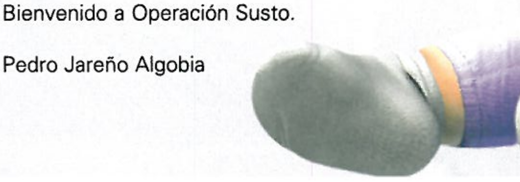
Porque el juego guarda además otras fascinantes sorpresas, utilizando al máximo la capacidad del DVD. Poco a poco irás consiguiendo escenas de la película, y de tus mejores sustos, que irás observando cada vez que pases una fase, y que podrás ver posteriormente, ya que son almacenadas, y son el premio más preciado que recibes por tus andanzas.

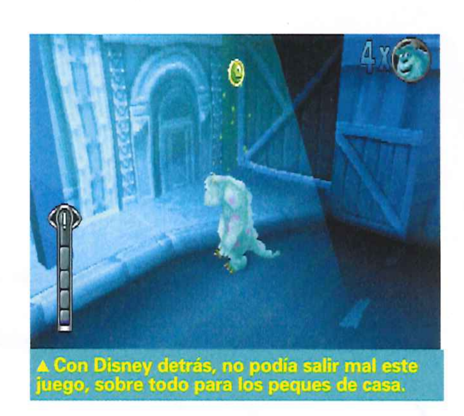
En fin, que analizando el producto más concretamente, hay que decirte que estamos ante un juego bastante recomendable, sobre todo para los más pequeños, y para los amantes de Disney y de la propia película. Los gráficos son bastante interesantes, aunque quizá se podía haber esperado un poco más, pero las escenas cinemáticas harán las delicias de todos los jugadores. Divertidísimas y de gran calidad.
En cuanto a la música se puede decir que es bastante maja, muy similar a la de la película, y que el juego está totalmente en español, y se agradece, con las voces originales, por lo que te vas a echar unas risas.

El control de los personajes es bastante sencillo, ya que la primera prueba que habrás de superar es una clase de adiestramiento, de aprendizaje de movimientos y acciones, por lo que será pan comido. Además, la manera de asustar es siguiendo los pasos que te marca el propio juego.

Lo novedoso, salta a la vista. Todo. Sin duda estamos ante algo totalmente nuevo, sin parangón. Un juego en el que eres un monstruo asustando niños. ¿Qué más quieres?
Y en cuanto a la jugabilidad, lo cierto es que es un juego que en un principio es bastante adictivo, pero quizá poco a poco va perdiendo la gracia.
La ventaja, es que siempre puedes ir alternando con los dos monstruos que te acompañarán en esta divertida aventura.
Bienvenido a Operación Susto.

Pedro Jareño Algobia





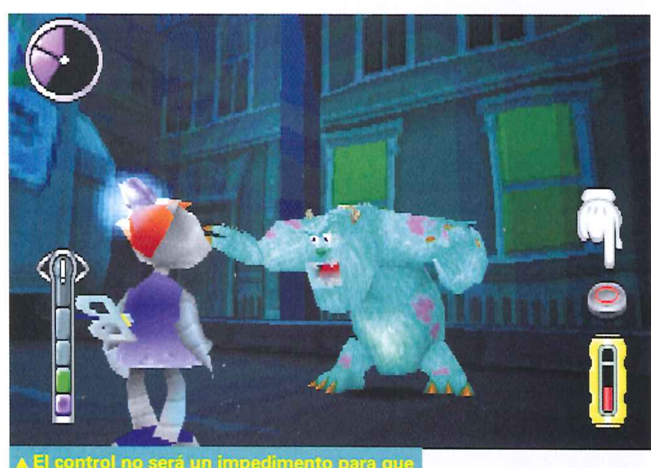
▲ Con Disney detrás, no podía salir mal este juego, sobre todo para los peques de casa.



▲ Lástima que no se esmerasen un poco más en los gráficos.



▲ Se nota que viene del cine, los comentarios y la música te gustarán.



▲ El control no será un impedimento para que te lo pases de película.



ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	8,5
Buenas escenas de cine. Gráficos mejorables.	
MUSICA Y FX	9,5
Geniales comentarios y buena música.	
CONTROL	8
Fácil. Muy fácil.	
INNOVACION	10
Lo nunca visto. Monstruos.	
JUGABILIDAD	8,5
Muy divertido para los más pequeños.	

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Innovador, divertido, especial. Disney.

Fácil, monótono, y gráficos mejorables.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,9

1 ó 2 jugadores | 1x CD

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador EA Sports
Fecha de salida Abril
Tipo Boxeo

PlayStation 2



Puños como truños

Todos los años la saga de continuaciones de EA ofrece al público un extenso abanico de posibilidades, desde juegos de fútbol y basket hasta juegos de boxeo como es el caso de Knockout Kings que no iba a ser menos en cuanto a continuaciones se refiere y que como cada año, ofrece lo mejor de si mismo para un público muy exigente y detallista. El puesto entre los mejores juegos de este tipo va a estar muy disputado este año con la próxima aparición del nuevo título de Codemasters Mike Tyson Boxing; sin olvidarnos de Ready to Rumble que ya apareció hace algunas lunas, aunque presenta otro estilo de juego muy diferente basado más en el estilo arcade que en la simulación, como ocurre con los dos anteriores. KO Kings 2002 es un juego mucho más serio en este aspecto e intenta emular completamente la sensación que tienen los boxeadores sobre el ring.

Métete de lleno en la piel del boxeador

Para hacerlo más real si cabe, EA te da la posibilidad de crear un personaje con el cual competir en cada uno de los modos de juego que puedes encontrar, desde torneos poco remunerados, hasta el campeonato mundial de los pesos pesados. Como es normal, deberás empezar en el peso más pacotilla que hay, y deberás escalar peldaños, pelea tras pelea, para así poder llegar a ser el campeón mundial, que es el objetivo del juego. Para todo esto deberás elegir un gimnasio, un estilo de lucha, tus rasgos físicos, etc... que perfectamente verás reflejados en el cuadrilátero a la hora de luchar. Elige tu peso, tu altura, tu fuerza, etc.. y empieza a luchar, deberás compensar todas las características, ya que un personaje, por ejemplo, con mucha fuerza y poca resistencia no duraría ni un asalto en el ring y otro con mucha resistencia pero con muy poca fuerza, no acabaría ni con un mosquito.

▲ Aquí tenéis al gran Oscar de la hoya ejecutando un crochet de izauierda.



▲ Evander Holyfield en sus mejores tiempos.

▲ Sin duda alguna, en el mentón es donde más duele.

Motion Capture

Para darle más realismo si cabe y como es tradicional en este tipo de juegos, el motion capture ha hecho aparición de nuevo, introduciéndonos más si cabe en el pellejo de nuestro boxeador. Las caras de los personajes, el modelado de los cuerpos, guantes, botas, etc... está perfectamente recreado, hasta los árbitros se han realizado con este detallado proceso. Otro factor a tener en cuenta, es que todo el escenario esta completamente diseñado en 3D con la posibilidad de desplazarnos en cualquier dirección y asi lanzar golpes más precisos o que causen más daño. Por detalles que no falte y esto se ve reflejado de una forma muy curiosa, cuando golpeamos a un contrincante de una forma más o menos fuerte, podemos apreciar como salta el sudor o la saliva del mismo y gira su cabeza con una rotación proporcional al golpe claro está. Esto que parece una tontería solo se puede apreciar en muy pocos juegos o en casi ninguno por extremar. A todo esto le debemos añadir la deformación que sufren los boxeadores durante el combate, quedándose con los hinchazones o con las moraduras de los impactos recibidos, entre otras muchas cosas. Sin embargo, tiene un gran fallo, y es el del escenario y público que parecen hombrecillos de cartón piedra pegados en una pared, inmóviles durante todo el combate y con menos movimiento que Espinete en una cama de velcro, con lo cual, la sensación de realismo pierde unos puntos muy valiosos.

Aquí falta algo

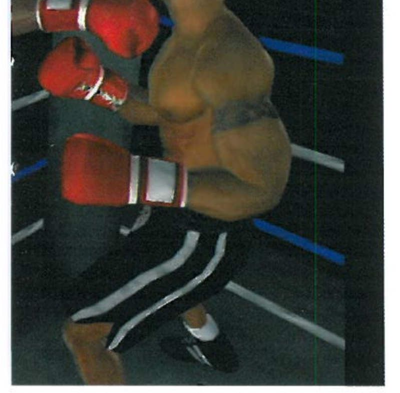
Aquí falta algo si señor y es un buen comentarista, como ocurre en FIFA con Manolo Lama cuya voz le de más vidilla al juego. A todo lo demás le damos nuestra aprobación, ya que los efectos están muy currados, tanto los golpes como el sonido de la gente chillando de fondo. La música de ambientación deja bastante que desear, como en cualquier juego de estas características, pero vamos, que tampoco hay que darle mucha importancia, cuando lo que realmente importa y donde pasamos más tiempo en el cuadrilátero.

Una buena recomendación para los amantes del boxeo

Sin duda Knockout Kings es el mejor de su estilo, mostrando lo mejor del boxeo y metiéndote de lleno en la piel de los personajes, o bien reales, o bien el que tu hayas creado. Un mundo de posibilidades a tu alcance.

Hightower

▲ Eso ha dolido. Le ha girado la cabezaaa....



ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	El Motion Capture ofrece grandes resultados.	9,5
MUSICA Y FX	Muy buenos detalles y efectos, pero faltan comentarios.	8
CONTROL	Algo lento pero preciso.	8,5
INNOVACION	Otro título más con mejoras gráficas.	5,5
JUGABILIDAD	Bastantes posibilidades de juego y golpes para combinar.	9

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los gráficos están muy currados. La posibilidad de crear un boxeador es lo mejor.

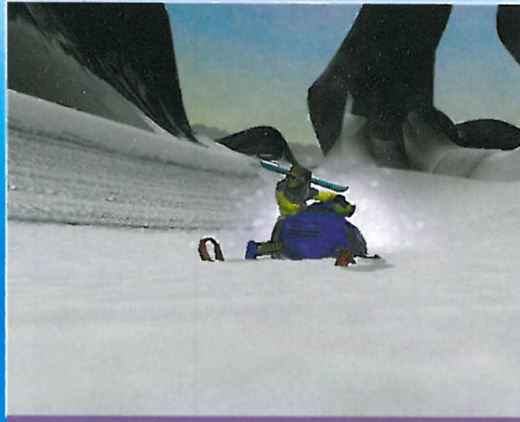
▼ Es bastante complicado. Falta un buen comentarista.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,1

1 ó 2 jugadores  Distribuidor Electronic Arts Desarrollador EA Sports Fecha de salida Abril Tipo Carreras 



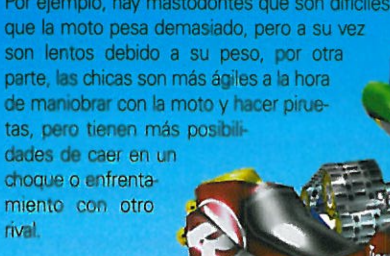
La segunda parte de uno de los juegos más llamativos y entretenidos hasta el día de hoy para PlayStation, hace su aparición en la nueva consola de Sony con muchas novedades, una increíble mejora en los gráficos y en su control, muchísimas más pistas en las que competir, tanto en juego individual como en modo versus, pero sobre todo con una adictividad casi insuperable por muchos juegos de estas características. Sled Storm es un proyecto ambicioso de los chicos de EA, dotado de grandes detalles técnicos y sobre todo de una jugabilidad más que aceptable. Con PSone tuvimos la posibilidad de jugar a su primera entrega, que nos dejó a la mayoría con la boca abierta , pero que ni por asomo se parece a esta segunda parte, donde sobre todo se nota la calidad y la potencia de la consola, cosa que no han desaprovechado los desarrolladores del juego.



▲ En las motonieves ocurre como en las motos de carretera, hay que descolgarse en las curvas.

El juego en sí

Es una continuación de la versión para PSone o más bien, una muestra de lo que debería haber sido la primera. Tu misión, no es otra que la de ir ganando carreras y más carreras por los diferentes estados o ciudades en los cuales participes, desenvolviéndote por todo el mundo en decenas de pistas completamente distintas unas de otras y dotadas de muchas trampas y atajos para los más expertos en la materia. A medida que avanzas en el juego, deberás desbloquear los diversos cacharritos de nieve que hay por todo el mundo y en cada una de las competiciones en las que participes. Puedes desbloquear más de 20 motos diferentes, todas ellas diferentes y con unas características determinadas para cada tipo de terreno. Otro de los factores que pueden determinar tu estado de juego y tus posibilidades de ganar una carrera o competición, es la de elegir un buen piloto. Hay unos cuantos para elegir, permitiéndote desbloquear más a medida que avanzas en el juego. Cada personaje es distinto y tiene unas habilidades que se corresponden con su peso y su forma física. Por ejemplo, hay mastodontes que son difíciles de derribar de un golpe ya que la moto pesa demasiado, pero a su vez son lentos debido a su peso, por otra parte, las chicas son más ágiles a la hora de maniobrar con la moto y hacer piruetas, pero tienen más posibilidades de caer en un choque o enfrentamiento con otro rival.



Control sencillo e intuitivo

Como era de esperar, un juego de estas características no podía tener mas que un control muy rápido de aprender y sobre todo cómodo a cada momento. Tiene un mecanismo muy sencillo, que se basa sobre todo en saltos y maniobras rápidas para acelerar mejor en las curvas y así poder adelantar al mayor número de contrincantes que puedas. Los saltos son una de las novedades más llamativas y con más importancia de lo que a primera



▲ Los saltos espectaculares están a la orden del día.



▲ Encontrar los atajos es fundamental para sacar ventaja.



▲ Hay que ir recolectando las letras S T O R M para conseguir extras.



▲ Cuando llevas un corredor delante es difícil ver algo con la nieve que te suelta.



▲ ...Y si no se aparta le echas de la pista; faltaría mas...



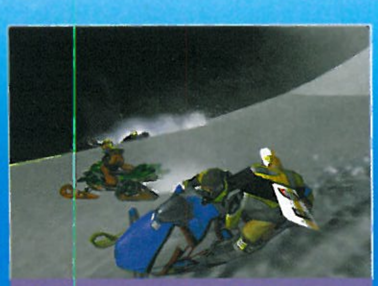
▲ ¡Bien, has encontrado un atajo!¡Aprovéchalo!



▲ Los gráficos son muy buenos, son increíbles los detalles de los escenarios.



▲ Las motos tienen diferentes tipos de cadenas y prestaciones.



▲ Este lleva una tabla de snow por si se le estropea la moto. ¡Los hay prevenidos!

vista pueda parecer, ya que gracias a ellos podrás conseguir unos puntos, tanto de experiencia como de carrera, que podrás verificar al final de cada circuito y entrar en la lista de los diez primeros. Los puntos de experiencia se acumulan en una barra que aparece a la derecha de la pantalla y que permite al corredor ejercer un impulso extra sobre la moto, como si de un propulsor se tratara que se gasta a medida que lo utilizas, pero que acelera la moto como unas dos o tres veces la velocidad máxima, esto permite coger más impulso en los saltos o adelantar en momentos determinados. Los saltos son bastante fáciles de realizar permitiéndote hacer varios movimientos a la vez en cada uno de los saltos. Cuanto más complicada sea la maniobra y la espectacularidad del movimiento, mayor será la puntuación que recibas.

Un juegazo

La mejora de gráficos respecto a la primera entrega, es considerable, uno de los factores claro está, es la potencia de la nueva consola y otro de ellos, es el increíble detalle técnico que ha conseguido el equipo de EA. Escenarios amplios y con buen detalle gráfico, motos de nieve con todo tipo de colores y perfeccionamientos, etc... así hasta un centenar de detalles que se aprecian en cada una de las pantallas.

Sin duda alguna y para muchos de los que ya hemos jugado la primera parte, podemos decir claramente que Sled Storm es quizás uno de los juegos de este tipo más completo que hemos podido jugar hasta la fecha. Un juego recomendado para todos aquellos a los que les guste el riesgo y las sensaciones fuertes

Hightower



ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Muy buenos. Increíble detalle en motos y escenarios.	9
MUSICA Y FX	Una banda sonora bastante buena y sonidos muy currados.	9,5
CONTROL	Rápido y sencillo, más no se puede pedir.	9,5
INNOVACIÓN	Bastante parecido a lo que hasta ahora habíamos visto.	8
JUGABILIDAD	Muchas motos y personajes para elegir y sobre todo muchos circuitos.	9,5

LO BUENO Y LO MALO

Buenos gráficos. Control sencillo y cómodo. Muchos personajes y motos para elegir

Algunas pantallas son muy complicadas. Las caídas son demasiado frecuentes.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,1

1 jugador (multijugador) | 1x CD | Distribuidor Cryo | Desarrollador Black Cactus | Fecha de salida Abril | Tipo Estrategia | PC

WARRIOR KINGS

ASÍ NOS GUSTA, INNOVANDO


▲ Los escenarios tienen un detalle gráfico im-prezionante.

Parece ser que este es el año de los grandes lanzamientos para PC, y sobre todo centrándonos en dos géneros: los shooters en 1ª persona y la estrategia en tiempo real. En los 4 meses que llevamos de año han aparecido, para el primero, joyas como Return to Castle Wolfestein o Medal of Honor: Allied Assault y estamos a la espera de Soldier of Fortune 2, y representando a la estrategia hemos disfrutado de Stars Wars: Galactic Battlegrounds y sobre todo, de Empire Earth, pues bien, como ya me pasó a la hora de examinar el título de Stainless Level Studios pensaba que el próximo bombazo estratégico sería Warcraft 3 pero no, Black Cactus, una compañía londinense creada en 1999 nos trae, de la mano de Cryo, su primer juego que resulta ser una gran sorpresa, Warrior Kings, un nuevo juego de estrategia en tiempo real con espectaculares gráficos en 3 dimensiones y algunas innovaciones que pueden hacer que se desmarque de sus competidores.

El juego esta basado en la Edad Media, pero es totalmente ficticio, un mundo inventado, con países desconocidos totalmente. No desvelaremos el argumento, solamente los acontecimientos iniciales ya que el resto será mejor que lo descubráis por vosotros mismos porque la historia se lo merece. Supuestamente empezamos controlando al hijo del rey de un pueblo; en la primera misión podremos observar el pueblo controlado por nuestro padre y solamente nos tendremos que ocupar de eliminar a los vándalos que aparezcan por allí, pero al cabo de un ratillo llegará el malo malísimo con un gran ejército, matará a nuestro padre, destruirá la ciudad y nos obligará a exiliarnos. A partir de ahí nuestra misión consistirá en crear nuestro ejército e intentar recuperar el reino y vengar la muerte del padre, pero se cruzarán en nuestro camino una especie de seres de otra dimensión parecidos a alienígenas, en fin, todo un alarde de imaginación.

Las principales cosas que hacen que Warrior Kings se distinga de otros juegos del mismo género son: el sistema de economía y comercio, el sistema de mejoras y el gran hincapié que se hace en las formaciones de nuestro ejército, veámoslo todo por partes. Los recursos son esencialmente dos, divididos en comida y materiales, pero a su vez, la comida se puede conseguir mediante ganadería o agricultura (cosa que no es nueva) y dentro de materiales, se engloba a la madera y a la piedra, este es el primer juego en el que se juntan estos dos elementos en un solo grupo; a la comida y los materiales se les suma el oro, que podremos usar para comprar mercenarios, pero que solo se puede conseguir vendiendo materiales o comida. Las mejoras son muy curiosas, para mejorar los puntos de ataque de nuestras unidades no se usa la típica herrería donde se estudia una mejora sino que tendremos que construir muñecos de entrenamiento y según el ejército vaya golpeándolos durante un tiempo les irá subiendo el nivel, otra cosilla diferente y curiosa a su vez es que para conseguir una caballería primero tenemos que entrenar a los soldados normales y luego en un establo entrenar los caballos y montando un soldado de a pie en uno de los caballos entrenados conseguiremos un arquero montado o un lancero montado, según el tipo de soldado con que lo hagamos. En cuanto a las formaciones del ejército cobran mucha más importancia que en los demás juegos en los que solo sirven para que sea más bonito, dependiendo de la formación que elijamos, el grupo se moverá con mas velocidad, los ataques serán más fuertes o la defensa será más efectiva, así que en situaciones de desventaja numérica si elegimos la formación más adecuada podremos salir victoriosos.

Una campaña, si ¡Pero qué campaña!


▲ ¡Ouch! Creo que nos atacan...


▲ Miren, por ahí a la izquierda llega Gandalf en su carreta.

En el modo de 1 jugador hay una campaña nada más, pero una campaña muy larga y que podrá desembocar en 5 finales distintos dependiendo de las decisiones que tomemos en momentos cruciales, como por ejemplo conceder clemencia a un general enemigo derrotado. En las misiones tendremos que ir cumpliendo una serie de objetivos al estilo de los juegos de rol, ir a visitar una villa, hablar con el dueño el cual nos encargará una misión y si la cumplimos ganamos nuestra recompensa, lo único que esas misiones son obligatorias, ya que si no les ayudamos no conseguimos la recompensa que normalmente es imprescindible para salir victorioso. Quizá podríamos ponerle una pega y es que los escenarios son tan grandes que a veces es muy pesado hasta que las unidades de a pie llegan a su objetivo y puede resultar algo aburrido. Pero esto pasa en las primeras fases, porque según avanzamos, en el tiempo que esas unidades se desplazan tenemos que hacer mil cosas más por lo que se nos pasará volando. El modo multijugador promete ser muy bueno con partidas en las que podrán jugar hasta 8 jugadores al más puro estilo de Age of Empires.
Otro de los grandes aspectos del juego es que en las batallas a gran escala controlaremos a ejércitos inmensos, para que os hagáis una idea, algo parecido a las guerras del Señor de los Anillos en las que las tropas pueden ocupar toda la pantalla. En misiones de asedio podremos usar herramientas de la época como torretas cargadas de soldados e incluso escaleras, en fin, una pasada.
La interfaz es sencillísima, todas las compañías que están desarrollando juegos de estrategia parece ser que se están aplicando el cuento y cada vez se necesitan menos clicks para conseguir las cosas, sin tener que entrar en diferentes menús de tipos de construcciones ni movidas de ese tipo, el control, como siempre, todo con el ratón.

La gran sorpresa, los gráficos
Sorprendentemente, los gráficos de Warrior Kings son espectaculares, en muchos aspectos se puede decir que superan a los del mismísimo Black & White. Los escenarios son completamente en 3D con lo que podremos acercar, alejar y girara la cámara a nuestro gusto, los terrenos presentan unos accidentes de lo más real y ya, la marca del detalle máximo, son las sombras de las nubes que se ven en el suelo, se ve como se mueven e incluso afectan en la iluminación creando sombras.
Las unidades tienen el detalle que suelen tener en este tipo de juegos ya que al acercarse tanto la cámara no se pueden definir como en otros géneros, pero aun así están muy bien, los edificios son impresionantes, casi parecen de verdad y las animaciones tanto de personajes, como de transportes son prodigiosas.

Sonido
El juego está traducido y doblado al castellano, y durante la aventura nos acompaña una música muy en la onda medieval, que cambia según las acciones que estemos realizando. Así cuando estemos "de tranki" la música también lo estará y cuando vayamos al ataque, esta nos acompañará subiendo de intensidad.

¡Que la fiesta continue!
Yo, personalmente soy un amante de los juegos de estrategia, y que se lancen tantos títulos de tan inmensa calidad en tan corto período de tiempo es una cosa que me hace feliz, si señores ¡me hace feliz!, realmente ya empezaban a cansar tantos clónicos de Starcraft y Age of Empires, así que invito a todas las compañías a que lancen títulos de estrategia, eso sí, la lucha por el número uno va a ser encarnizada aunque todos sabemos que alguien juega con ventaja, como no, nos referimos a Warcraft 3, pero bueno, como decía cierto tío extraño que salía en la tele: Mas vale pájaro en mano que pollo en fotografía.
Por cierto, aprovechando el momento por si alguien de Cryo lee esto, nos encanta que la página oficial de Warrior Kings esté en tres idiomas: inglés, francés e italiano, debe ser que ahora se debe hablar más francés e italiano en el mundo entero que castellano, no comments.

Félix J. Iglesias "Némesis"



▲ Las formaciones serán muy importantes



▲ Estos muñecajos nos serán muy útiles





1 jugador | 1 x CD | Distribuidor Electronic Arts | Desarrollador Lucas Arts | Fecha de salida Disponible | Tipo Simulación aérea/Arcade 3D | PC



La gallina de los huevos de oro

Cada vez me da más la impresión de que La Guerra de las Galaxias es inmortal, seguro que cuando nosotros estemos hechos unos carrozas seguirán saliendo juegos, películas, merchandising y muchas cosas más. Coincidiendo con la proximidad del estreno de Stars Wars Episodio II: El Ataque de los Clones, se están lanzando gran cantidad de juegos basados en la galáctica saga. Afortunadamente, esta vez parece que no ocurrirá como con los juegos que aparecieron próximos al estreno del Episodio I, los cuales no fueron demasiado buenos. Lucas Arts se ha puesto las pilas y tras el magnífico Stars Wars: Galactic Battlegrounds, para el cual ya se ha anunciado una expansión, nos ofrece un simulador de combate aéreo que nos trae grandes recuerdos de cuando en nuestros 486 jugábamos a juegos como X-Wing o Tie-Fighter, eso sí, con unos gráficos y un sonido espectaculares.

Esta vez la Federación de Comercio vuelve a hacer de las suyas y amenaza con destruir la integridad del planeta Naboo; para evitar cualquier catástrofe controlaremos a través de 14 niveles a 3 personajes: Rhys Dallows, un piloto novato de las fuerzas de Naboo, Vana Sage, una mercenaria y Nym, un pirata alienígena cada uno con su nave: un caza Naboo, un Guardián Mantis y un Havoc respectivamente. Estos tres personajes se alternarán las fases gracias a un argumento muy bien estructurado en el que tendrán sus roces entre ellos.

Las misiones variarán desde proteger a grandes naves en el espacio hasta destruir bases enemigas en planetas extraños, eso sí, todas ellas están repletas de enemigos que nos pondrán las cosas muy chungas, todo dependiendo del nivel que elijamos entre fácil, medio y difícil. Aparte de los objetivos principales que sirven para completar la misión, hay también unos objetivos secundarios, que si los cumplimos nos permitirán el acceso a misiones especiales de bonus.

LAS OPCIONES UN POCO LIOSAS

Parece ser que Lucas Arts se propuso introducir un minijuego dentro de Starfighter, el juego se llama: En Busca de las Opciones Perdidas, y es que, las opciones de sonido y de juego se configuran desde dentro del juego, pero durante los cuatro primeros días ya acabé con la idea en la cabeza de que no se podía configurar ni el control ni el video hasta que vi la luz y se me ocurrió investigar en las opciones del menú de antes de ejecutar el juego y... bingo, estaban ahí, escondidas pero estaban, parece ser que quisieron hacer un menú simple, porque el menú tiene cuatro opciones: juego, opciones, cargar partida y misiones bonus, y dentro de opciones solo están las opciones de sonido y poco más, en definitiva: menú para dummies. Pero lo peor, sin duda, de esto es que se les olvidara meter en el manual la situación de las opciones (cosa normal si observamos el tamaño del mismo). No hay presencia de modo multijugador así que la duración se reduce a acabarse las misiones normales, las misiones de bonus y dejar el juego apartado en una esquina.

La interfaz de juego es muy sencilla, en la pantalla aparte de todo el mundo a explorar podemos ver nuestro objetivo y la vida que le queda, nuestra vida, los misiles que tenemos disponibles, la posición del objetivo principal y como no, la mirilla para disparar. Este interfaz se mantiene aunque veamos el juego desde dentro o desde fuera de la nave. Para jugar es muy recomendable hacerse con un joystick, o como mínimo con un gamepad ya que con el teclado es prácticamente imposible jugar, fundamentalmente se usan unos 6 botones aunque hay muchas posibilidades más.

ESPECTACULAR ASPECTO GRÁFICO

Para hacer un buen juego los ingredientes principales deben ser una sólida historia con un buen argumento, diversión a raudales y una jugabilidad medianamente buena. Un juego de estas características y con unos gráficos y un sonido normalitos es un juego de 8, pero si se hace lo primero perfectamente y se le suman unos gráficos espectaculares y un sonido magistral sale una joyita, un juego por encima de 9 como es el caso.

Los vídeos gozan de una calidad muy alta, no tienen nada que envidiar a los típicos de Blizzard que se suelen llevar normalmente las alabanzas. Las naves tienen un alto grado de detalle, esto se hace preci-



Agudiza el ingenio y la destreza con los mandos y mira lo que se te viene encima, en estos cañones empezará todo.



Los tienes a tiro, pero no te fíes ellos también pueden hacer una de las suyas. ¡¡Ojo al datooo!!



Uff que pasada, no te dan tiempo ni pa tomarte un respiro...¿y los malos?

samente aprovechando que gran parte de las misiones son en el espacio y no hay mas píxels que los suyos, y se nota esta intención en cuanto llegamos a cualquier fase en que hay detalles gráficos de terreno, que son buenísimos, en las cuales el juego se ralentiza bastante. Las explosiones de las naves y su desintegración son de lo mejor.

BANDA SONORA "MADE IN JOHN WILLIAMS" Y DOBLAJES PERFECTOS

Ya tuvo un gran éxito incluir temas de la banda sonora creada por John Williams en Galactic Battlegrounds y ante este acierto los chicos de Lucas Arts repiten con una banda sonora completa sacada de las películas para Starfighter y es que se lo merece ya que ninguna otra música podría combinar tan bien con este juego como la que eligieron.

En lo que al apartado de efectos sonoros respecta, todo estupendo también, las voces están dobladas perfectamente y los personajes se pasan hablando el 60% de la misión lo que nos ameniza las campañas. Los efectos de sonido de las naves son buenísimos y si tenéis Dolby Surround la experiencia puede llegar a ser increíble, ya lo es con dos altavoces así que os podéis imaginar...

LA RECETA PERFECTA

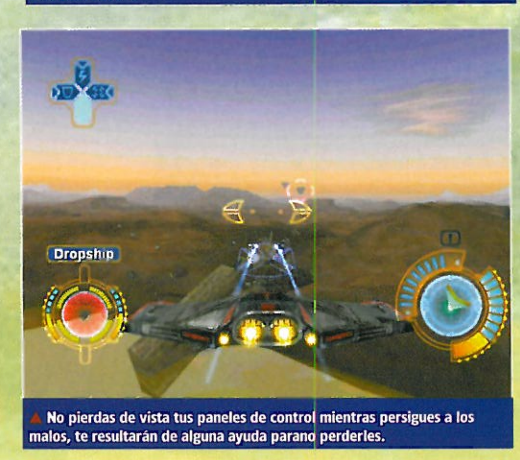
Probablemente al ver este juego por primera vez se puede decir, no esta mal pero tampoco es para tanto, sin embargo cuando empiezas a analizarlo de cerca poco a poco te das cuenta de que en cada apartado se ha puesto lo mejor: una gran historia, jugabilidad brutal, gráficos de lo mejor y unos efectos de sonido increíbles.

No es fácil a su vez hacer prosperar este género de combate aéreo debido en gran parte a que muchos de los representantes del mismo requieren de una estrategia, pero no, Starfighter es un gran simulador de combate aéreo con el nivel justo que necesita de arcade, un poco más o un poco menos podría haberse cargado el juego.

Parece ser que Lucas Arts está entrando en una buena línea y van olvidándose juegos como Force Commander y sus contemporáneos, esperemos que esto siga así y para siempre, porque no hay nada mejor que jugar a un buen juego basado en Stars Wars.

Félix J. Iglesias "NemesiS"

Que planeta mas bonito... Como irás viendo, los efectos y los gráficos no están nada mal.



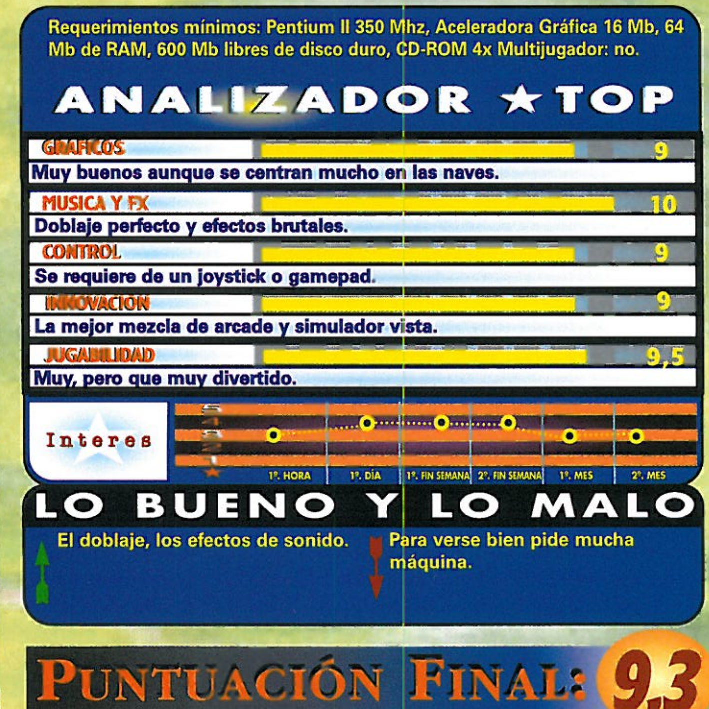
No pierdas de vista tus paneles de control mientras persigues a los malos, te resultarán de alguna ayuda parano perderles.



Uff ¡uno menos! vigila los daños de tu nave no sea que en un descuido te liquiden.



¡Señor, nos adentramos en un campo de asteroides! Tienes que jugar con la rapidez y la destreza de los mandos para evitar un choque no deseado.



1 o 2 jugadores | 1 x CD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Sega | Fecha de salida Disponible | Tipo Shoot'em up | PS2 PlayStation 2





▲ Anda que el colega no tiene mala cara ni nada, debería tomarse unas vacaciones...



▲ Algunos monstruos te darán algún que otro susto. Estate atento y no desesperes.



▲ Fíjate en los detalles de las sombras y los reflejos, están muy conseguidos

Conviertete en un Slayer

De los mismos creadores de House of the Dead, aparece un título que realmente nos ha dejado sin palabras, tanto a nosotros como a cualquiera que lo haya jugado, ya sea en recreativa o bien en alguna de las plataformas para las que va a salir. Como no, su creador y desarrollador no podía ser otro, que la mismísima Sega, que hace muy poco anunció públicamente su contrato con Sony, por el que desarrollará juegos para ambas consolas, tanto DC como PS2, centrándose más en esta última. Muy parecido a HOTD en todos sus aspectos, pero con un detalle gráfico bastante mejorado que sin duda alguna os dejará con la boca abierta, como nos dejó a nosotros en su momento, mostrando escenarios alucinantes, efectos de luz y sombras no vistos hasta el momento en un juego de estas características, etc... en general, un gustazo para la vista.

La Historia

En esta segunda entrega, por llamarlo de alguna manera, hemos pasado de una ciudad de los años 90 llena de zombis a otra de mediados de siglo repleta de vampiros y de seres extraños que te harán la vida imposible. Al igual que en la anterior entrega, aquí cuenta mucho el número de víctimas que rescates, ya que dependiendo a cuales rescates y a cuales no, seguirás un camino u otro que determinará mucho tus puntos y sobre todo el tiempo de duración de cada pantalla. En esta ocasión la cosa se complica bastante, ya que no tienes que salvar a la peña de ataques mutantes, sino que debes tener mucha puntería y despegarles unos extraños parásitos que llevan pegados al cuerpo como si de una mucosidad se tratara que poco a poco va consumiendo el cuerpo de sus víctimas. Tu misión será la de acabar con el mayor número de vampiros que te sea posible hasta llegar al monstruo final, un viejo conocido por los protagonistas que se reencarna junto con sus aliados para hacerse con el control del mundo. Durante la aventura encontrarás decenas de enemigos, la mayoría con algunas características especiales que los diferencian del resto



▲ Se te quedará algo corto el juego. Este puede ser el único aspecto negativo.



▲ Los gráficos son de impresión, y sino fíjate en esta imagen.



▲ Este se está poniendo las botas...¿Seras tú su cena?...

y otros simples enemigos que aparecerán en pequeños grupos y que te fastidiarán un buen rato.

El sistema de batalla

Como en los demás juegos de estas características, el sistema de batalla es muy simple en vista de primera persona y sin poder moverte por el escenario, tan solo disparar y disparar a todo bicho viviente que aparezca en pantalla, bastante simple la verdad, pero con una dinámica muy adictiva y que ha causado furor desde hace años en las recreativas de todo el mundo. Un sistema muy simple la verdad, pero que engancha bastante y divierte mucho más de lo que a primera vista pueda parecer. A todo esto hay que añadirle la posibilidad de jugar con la nueva pistola de PS2 (G-Con 2) que le da una precisión mucho mayor al juego y una adictividad bastante considerable.

Gráficos de escándalo

Donde realmente se ven las diferencias y mejoras técnicas respecto a la primera parte (cuando hablamos de la primera parte, nos referimos a House of the Dead), es fundamentalmente en el aspecto gráfico. Brillos mucho mas conseguidos, efectos de luces y sombras perfectamente logrados y sobre todo una velocidad de juego más que aceptable mejorando si cabe la de anteriores títulos de este estilo. Un dinamismo muy bueno entre escenas de vídeo en tiempo real y el juego, donde apenas apreciamos el cambio de unas a otras.

Modos de juego

Aparte de la posibilidad de jugar en pareja o solo, existen otras varias, como la de jugar en modo aventura ayudando a los aldeanos que a medida que progreses en el juego te irán encargando una serie de misiones a completar. Estas misiones te otorgan algunas habilidades o ítems, que te facilitan bastante el progreso del juego, como por ejemplo los cartuchos explosivos (escopeta), balas de ajo que añaden al daño una parte proporcional de la vida, etc... estas pruebas varían desde su complejidad hasta su localización, unas están al principio del juego y otras más bien casi al final. También disponemos de una armería donde poder cambiar la plata que recojamos a lo largo del juego, o bien para convertir algún objeto anteriormente conseguido en la misión por plata para revenderla, un detalle muy significativo y útil.

El sonido

El juego en sí viene dotado de muchos detalles, uno de ellos es el apartado musical, que ambienta a la perfección todas las pantallas y localizaciones del juego, ya sean castillos o bosques. Las pistolas recrean un realismo digno de admirar, ya sea una u otra o incluso la escopeta recrea un buen efecto de impacto. Por otra parte hay que decir que el juego no viene doblado, tan solo traducido, algo que fastidia un poco, pero que se lleva bastante bien.

¡¡¡¡Qué juegazo!!!!

Para muchos es el mejor juego que ha creado Sega desde que programa para PS2 y para otros es un título más, no es una maravilla, pero da muchas posibilidades de juego y sobre todo tiene una adictividad increíble.

Hightower



▲ Una de las cosas que te gustará es el control por lo rápido e intuitivo.



▲ Verás como cuentas con diferentes modos de juegos, lo que lo hace más interesante.

ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Nota
GRÁFICOS	9
Muy buenos detalles, tanto de sombras y luces como de decorados.	
MUSICA Y FX	9
Bueno en todos los aspectos.	
CONTROL	9,5
Muy rápido, preciso e intuitivo en todo momento.	
INNOVACIÓN	8
Más de lo mismo, en su estilo claro...	
JUGABILIDAD	9,5
Con varios modos de juego, todos ellos independientes y divertidos.	

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno	Lo malo
Buenas gráficos. Rápido y cómodo control. Muchas pruebas y fases en las que jugar. Etc...	Es bastante corto. Más de lo mismo. Se hace bastante repetitivo.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

1 jugador

Distribuidor Proein
Desarrollador Rockstar
Fecha de salida Disponible
Tipo Acción

PS2 PlayStation 2



Rebelión en las calles



▲ Menudo mogollón. Este juego ademas de divertido tiene cantidad de personajes.



▲ Menudo mechero se marca el colega.



▲ Jo macho, con ese trabuco no hay quien te pare.



▲ Si bien la musica no nada del otro mundo, los efectos especiales se salen.

Acción y violencia a grandes dosis en el nuevo juego de Rockstar Games, los creadores de Grand Theft Auto 3, que tan alto pusieron el listón con la obra maestra de la conducción para PS2. State of Emergency es un juego muy parecido a GTA3 en su desarrollo, pero sin coches. Se trata de completar misiones según las órdenes que nos van dando nuestros superiores, con el objetivo de acabar con la corporación que monopoliza el poder.
La historia del juego comienza en el año 2035. Desde hace algún tiempo, la corporación que está en el poder ha conseguido monopolizar el comercio, aplastando a los grupos rebeldes y dominando los medios de comunicación.

Ahora un nuevo grupo prepara la rebelión que puede ser definitiva. Nosotros formamos parte de ese grupo, somos los novatos que tenemos que demostrar al jefe lo que valemos

Caos y rebelión

En State of Emergency encontramos dos modos de juego: el modo caos y el modo revolución. El primero consiste en misiones contrarreloj y fases especiales, mientras que en el modo revolución tenemos la esencia del juego. Hay hasta 175 misiones en cuatro niveles diferentes. A medida que avanzamos se abren niveles y personajes, y el juego va aumentando de dificultad.
Hay varios tipos de misiones que nos pueden encargar: las de matar al enemigo; las de robar objetos; las de escoltar y proteger compañeros: las de rescatar civiles; y las de destrucción masiva de todo lo que encontremos por delante.
El juego nos permite cierta libertad de movimientos (teniendo en cuenta lo lineal de las misiones), así que podremos ir hacia muchos lugares, destrozar todo lo que queramos con cualquier objeto que seamos capaces de levantar (sillas, mesas, carteles,...) o matar a cualquier tipo que nos moleste, sea civil o miembro de la corporación.
En el modo caos tenemos que acabar las misiones en el tiempo que se nos da, si no el juego se termina (en el modo revolución no se terminaba el juego, simplemente nos estancábamos hasta lograr pasar de fase). Hay más variedad que en el modo anterior, como las penalizaciones por matar civiles o las persecuciones que te hacen los miembros de la corporación.

Misiones repetitivas

El problema del juego es que a la larga se hace muy repetitivo, pues todas las misiones consisten casi siempre en liarse a puñetazos y no hay mucha variedad en este sentido (sólo hay un tipo de patada, otro de puñetazo y un combo). Los enemigos no ofrecen mucha resistencia y pasar de misión es, a veces,



▲ Uff, cuidado por atrás, ese tio no tiene buenas intenciones.



▲ Las aventuras son muy variadas, esto hará que no te aburras.



▲ El control no es compicado, pero aprendete bien todas las posibilidades que tienes con el.

cuestión de tiempo y de repetición. Además son misiones muy cortas, por eso hay hasta 175.

Hay varias formas de combatir en State of Emergency: combates cuerpo a cuerpo, a base de puñetazos, patadas y combos repetitivos; combates con armas de mano, como palancas, espadas o cuchillos; combates con objetos, en los que utilizamos bancos, sillas, mesas y todo lo que encontremos a nuestro paso, y espectaculares combates con armas, desde la más simple pistola hasta el más potente lanzagranadas. Las armas más potentes nos harán ver tripas por todos los lados, al más puro estilo gore.

El juego se desarrolla en cuatro escenarios: el centro comercial de Capitol City, donde tiene comienzo la rebelión; Chinatown (indispensable en los juegos de Rockstar); la zona este, y la Central de la Corporación, punto culminante de acción donde se resolverá toda la trama.

Más pólvora que en Vietnam

Hay todo tipo de armas en State of Emergency, bates, cuchillos, escopetas, lanzallamas, granadas, cócteles molotov,... y si llega el caso, podemos usar todo el mobiliario urbano que queramos para acabar con la corporación. Las armas más potentes producen verdaderas sangrías de carne y tripas.

A lo largo del juego hay hasta cinco personajes con los que podemos jugar, aunque estos se van abriendo según avanzamos en las misiones. Como enemigos no sólo tenemos a la corporación, también nos perseguirán cabezas rapadas, bandas callejeras e incluso los mismos civiles.

Gráficos bastante buenos con cierto parecido a GTA3, con personajes de gran tamaño (algo que se agradece). Lo más destacable en este aspecto es la cantidad de gente que aparece en pantalla, llegando a haber decenas de personas corriendo de un lado para otro (más de 200, a veces) mientras se desarrolla la acción e intentamos acabar con el enemigo. Es algo que está bastante currado, no sólo por lo difícil que resulta hacer que aparezca tanta gente y tan bien detallada, sino también por la sensación de caos y desorden que nos mete de lleno en el ambiente del juego.

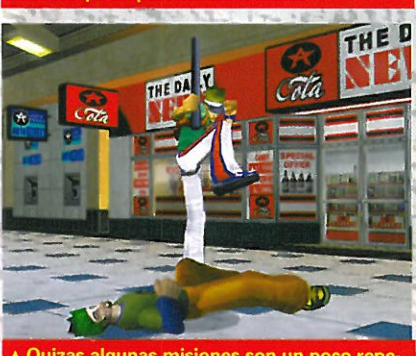
Aunque la música no acompaña, los efectos de sonido están bastante más logrados. Lo malo es que no está doblado, aunque sí subtitulado.

Caos y violencia para un juego con numerosas misiones aunque algo cortas y repetitivas. La calidad técnica es aceptable, con unos detalles gráficos que impresionan (como que aparezcan decenas de personas por la pantalla). Diversión garantizada en un original juego de los chicos de Rockstar, aunque marcado por la cercanía de títulos como GTA3 o Metal Gear Solid 2. Las comparaciones son obligadas y aquí es cuando State of Emergency no sale tan bien parado, a pesar de lo currado y lo original que es.

Javier Sánchez Quero



▲ Un poco rudo resulta el colega, no me gustaria ser yo el que está en el suelo.



▲ Quizas algunas misiones son un poco repetitivas.



PUNTUACIÓN FINAL: 9

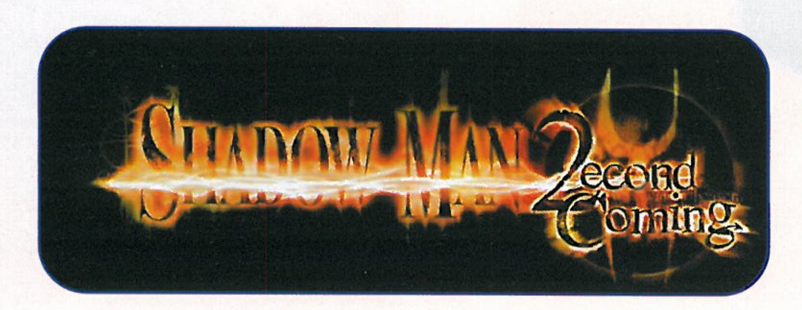
1 jugador

1 x

Distribuidor Acclaim
Desarrollador Acclaim

Fecha de salida Disponible
Tipo Aventura

PS2 PlayStation 2



De vuelta al lado oscuro

Para la mayoría, Shadowman es sin duda alguna, uno de los mejores juegos de la historia de las consolas, por lo menos en cuanto a historia y argumento se refiere. Un juego que por otra parte dejó bastante que desear para muchos usuarios, ya que su extraño control y manejo, dió muchos problemas para pasar muchas pantallas o para derrotar a tantísimos enemigos como aparecían. Juego del cual muchos han intentado sacar un guión para sus películas, pero que solo uno ha conseguido, y que a día de hoy sigue trabajando en la película que aparecerá tarde o temprano en las grandes pantallas. En esta segunda entrega, la historia viene a ser más o menos la misma, pero con muchas innovaciones y mejoras, tanto en control como en puntos clave del juego, como puede ser el armamento o los enemigos, tanto del mundo normal como del inframundo. El aspecto gráfico ha sufrido muchas reformas, ya no solo en calidad en escenarios ni nada por el estilo, sino en detalles varios como el cambio de skin para el personaje principal cuando entra en el mundo de los muertos y cuando está en el de los vivos.

Como si de una película se tratara

La historia, es una continuación de la primera parte, pero distinta en bastantes aspectos, tales como que ahora tu objetivo no es un loco que quiere destruir el mundo, sino que se trata de un demonio invocado por una secta de chiflados que quieren hacerse con el control del mundo. Se parece bastante al primer guión, pero a medida que os introduzcáis en el juego os podréis dar cuenta que es completamente distinto y aún más adictivo si cabe que la versión para PSone.

El nuevo control

Nuevo juego, nuevo control y sobre todo, nuevas habilidades de Mike. En esta nueva versión nuestro personaje es ambidextro, algo que en la mayor parte del juego tendremos como una ventaja a la hora de atacar a enemigos o utilizar determinados puntos del escenario. Gracias a estas nuevas posibilidades de control, el manejo se hace a su vez mucho más sencillo y fácil de aprender. Como si de un PC se tratara, el control ha evolucionado mucho, permitiéndote un desplazamiento lateral a la vez que apuntas en todas las direcciones posibles, entre otras muchas cosas. Junto con todo esto, hemos de añadir, las características normales de todos los juegos de este estilo, como trepar por determinadas paredes, agacharse, deslizarse por cuerdas, etc... Para mayor comodidad, si cabe, tendremos la posibilidad de ajustar el movimiento, si queremos que sea más rápido o más lento, etc... Por todo lo demás, Mike sigue siendo el mismo, algo más modelado y con un toque de crueldad más gore.

Llamar gore a esto es muy poco

Aún no hemos podido jugar a la versión final de este título, por lo que no podemos asegurar el contenido íntegro del mismo, pero si podemos decir que por lo que hemos visto, el juego será para mayores de 18 años exclusivamente, ya que ver como se revientan cuerpos y mutilamos peña a la vez que soltamos groserías de todo tipo, no es recomendable para mocos. Esta vez se han pasado tres pueblos en cuando a diálogos se refiere, pasando de algún insignificante insultillo como era, inútil o bobo, a decir cosas como h... de p... o me vas a tocar los c... por no citar alguna ofensa algo mayor. Todo esto cargado de muchísima sangre, vísceras y unos cuantos muertos vivientes para aderezar el contenido.

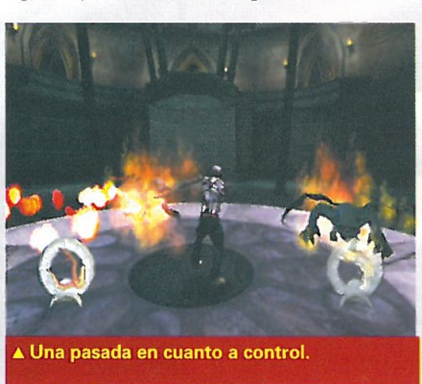
Armas y opciones

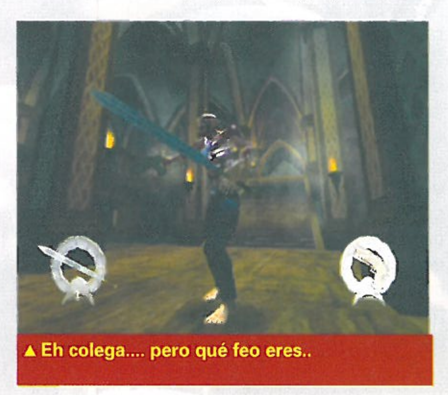
Como ya hemos citado anteriormente, en esta ocasión Mike es ambidextro, por lo que podemos llevar varias armas en las dos manos, esto explicado de otro modo podría ser algo así como llevar un machete o hacha en una mano para rebanar a la peña y un rifle o escopeta en la otra para reventar los cadáveres de las víctimas. Gracias a esta innovación el cambiar de arma resulta mucho más sencillo y cómodo, permitiéndote llevar dos armas por mano que puedes intercambiar en cualquier momento del juego y de la forma más sencilla que conocemos, apretando un simple botón. En Shadowman 2 el número de armas ha aumentado considerablemente, pasando de una escasa decena de armas entre la zona muerta y el mundo real, a poder llevar más de 30 distintas que se transforman al pasar de un mundo a otro. Aparte del incremento armamentístico, hemos de sumarle el diverso surtido de rifles, ametralladoras, objetos de cuerpo a cuerpo, etc... que hay durante todo el juego. Cada una de estas armas tiene su intríngulis y un modo distinto de manejo, como el rifle de francotirador, para acabar con pajarillos o el hacha, para derribar puertas de madera.

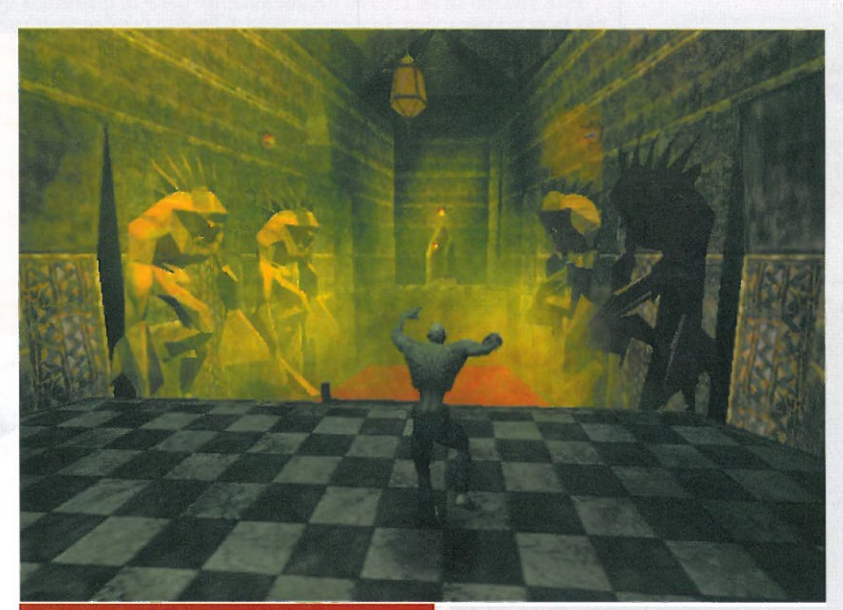
Nuevas skins y escenarios

La mayor parte del juego se centra más en una continuación de la prima parte, mostrando la iglesia, los pantanos donde empezaba, etc... incluyendo, claro esta, los personajes del mismo. Nueva consola, nueva skin para Mike mucho más siniestro si cabe, con más detalles en su cuerpo y con mejor pinta, claro


▲ Buenos efectos nos presenta esta segunda parte, te quedarás alucinado.


▲ Una pasada en cuanto a control.

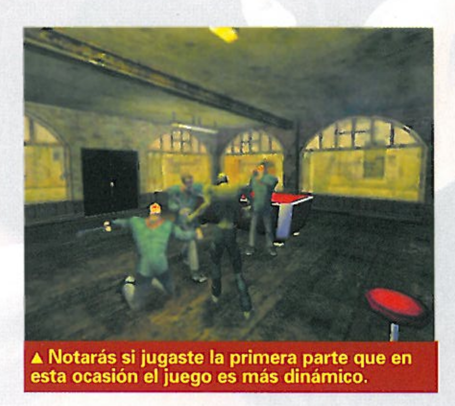

▲ Eh colega.... pero qué feo eres..


▲ Fíjate en la cantidad de detalles de los escenarios... se lo han currado.


▲ Contarás con gran diversidad de armas, lo que sin duda te hará falta.


▲ Tienes que tener paciencia, algunas veces, te harás un auténtico lio.

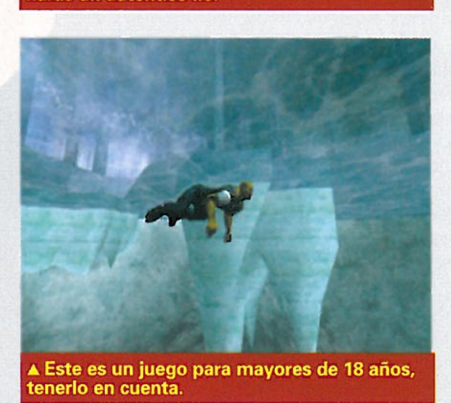
está. Los escenarios aparte de haber sido mejorados son mucho más diversos y variados, desplazándote por todo el mundo y recorriendo todo tipo de lugares. Escenarios muy conseguidos y un sistema de luces y sombras muy bueno.


▲ Notarás si jugaste la primera parte que en esta ocasión el juego es más dinámico.

Un juego solo para mayores

Un juego largo, completo y con una de las mejores historias hasta el momento para un videojuego es lo que puedes encontrar en Shadow Man: The Second Coming. Hay que recordar que este juego es para mayores de 18 años... esperemos que dentro de 4 o 5 meses, cuando un chaval mate a alguien porque está loco, no le echen la culpa a Shadow Man un juego que dentro de lo que cabe es normalito, por lo menos para los que tenemos dos dedos de frente.

Hightower


▲ Este es un juego para mayores de 18 años, tenerlo en cuenta.



ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	9
Escenarios muy bien diseñados.	
MUSICA Y FX	8,5
Buenos efectos de sonido y ambientación escalofriante.	
CONTROL	9,5
Muy bueno en todos los aspectos.	
INNOVACION	9,5
Se nota que es una continuación, pero con muchas innovaciones.	
JUGABILIDAD	10
Muchas armas, escenarios y sobre todo muchísima diversión.	

Interes
5 4 3 2 1 ★
1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

La historia. Los gráficos. El control mucho más dinámico. La posibilidad de utilizar varias armas a la vez.

Es bastante complicado en algunas ocasiones.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,3



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
TOP GAMES C/ José María Galván nº 3, bajo 1-28019. Madrid. O mándanos un e-mail a: topgames@visualdisco.com
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).
Tío Alberto y Hightower.

Este mes hacemos un pequeño homenaje a Ibon Sánchez, uno de nuestros lectores habituales y cuyos dibujos han salido publicados ya unas cuantas veces. Estos son algunos de los dibujos que nos han gustado y que podéis encontrar en su página http://www.dreamers.com/ibon

JUBILACION
José Luis Hernández

Hola tíos, sois la leche. Felicidades por la nueva emisora, porque ahora esta mejor, y me viene mejor el horario y felicidades por el álbum de "La noche mas Loca". Tengo unas pequeñas dudas: ¿Debería jubilar a mi PSone o queda algún bombazo para que la pueda disfrutar?

Gracias por los elogios..XD. La verdad es que el nuevo horario nos viene bien a todos y la nueva emisora es una pasada. Con respecto a lo de la PSone, la verdad es que como todo en la vida, tiene su época y sus años de vida; y la de PSone está tocando a su fin. De todas maneras, algunas veces, Sony nos sorprende con títulos como Syphon Filter 3 o la reedición del FFVI recientemente. Todo apunta a que PSone (que no va a desaparecer por ahora) se va a quedar como una consola más dedicada a los "mocos", ya que el catálogo de próximos lanzamientos apunta a un público más infantil. Mira, nuestro consejo es que te hagas con la PS2 y des un gran paso adelante en calidad, y si sale algún título bueno para PSone, pues te lo pillas y lo juegas en la 2, que para eso son compatibles.

¿Que juegos buenos (Y baratitos me recomendais) para la GBA? Tengo el Mario Kart y el Wario y el Mario Kart es una pasada porque me recuerda mucho a la SNES.

Baratitos, no hay. Todos valen lo mismo. Te recomendamos Crash Bandicoot XS, que es una pasada; no hay casi ningún juego de GBA que le supere en calidad. Si te gusta la estrategia (si no te gusta, también te va a molar) hazte con Advance Wars, es divertidísimo. Y si te gusta el rol, hazte con Golden Sun, recientemente aparecido y es de los mejores juegos de rol que he probado.

Una duda existencial: ¿Se puede resucitar a Aeris en el FF7? Me parece a mi q no, pero es q hay tantas hipótesis que me hacen dudar.

Definitivamente NO. Había rumores de que se podía hacer con algún aparatejo de



esos de trucos, tipo GameShark, pero por muchas vueltas que le des al juego no te molestes porque a esa no la resucita ni el Papa.

Una recomendación: Si queréis un buen trivial con chat sobre videojuegos pasaros por www.trivialnet.com Esta chulo porque puedes mandar tus preguntas y suele estar bastante animadillo. Espero veros algún día por allí.

Pues nada, a ver si nos pasamos algún día. Taluego noruego...

EL UNIVERSITARIO
Jesús Marchante

Hola chicos, ¿que tal? Yo aquí en la university. Tengo unas dudillas a ver si me las respondéis: ¿Para cuando una segunda parte del "The Longest Journey"? ¿Y del "Desperados"?

Hombre, del Desperados, la verdad es que tampoco tenemos mucha prisa; pero del Longest Journey la queremos ya. Nada, tío. Todavía no se sabe nada. Habrá que indagar por los foros o agarrarle del cuello al tío Manolo de FX a ver si suelta prenda, porque de momento no se sabe nada.

¿Va a salir el Black & White para PS2?

Según la lista de lanzamientos de Virgin, saldrá un Black & White para PSone en Junio. De una versión para PS2 no dicen nada, aunque imaginamos que si tiene éxito la de PSX se plantearán el convertirlo a la 2. Pero esto son solo teorías nuestras, lo único oficial es Junio en PSX.

Kojima dijo que probablemente no dirigiría mas MGS, ¿es seguro? Tengo el MGS2 y es el mejor juego que he visto en mi vida.

Cuando estuvimos en Londres en la presentación internacional de MGS2 (léete el reportaje que tienes en este mismo número), lo dejó como caer. Dijo que no le hiciéramos preguntas sobre el 3, que allí estábamos para hablar del 2. Pero también se le escapó alguna sonrisita como de complicidad. No es oficial, pero nosotros apostaríamos a que no se va a poder resistir, MGS es como el niño mimado de Kojima.

¿Cuando sale el Stuntman? tenía muy buena pinta.

Pues sí que tiene buena pinta, sí. Tuvimos la oportunidad de probar una versión muy temprana en los estudios que la compañía tiene en Newcastle en un viaje al que nos llevó la gente de Infogrames y que publicamos en anteriores números, y la verdad es que el juego nos dejó bastante impresionados. El Juego sale en Mayo, si no hay más retrasos.

FINAL FANTASY VI
Concubino

Buenas, que tal, lo primero el obligado peloteo, felicidades por la revista y por el programa, os sigo desde que era un moco y aun me parto con vosotros. Ahora unas preguntitas, Sony se ha decidido (por fin!!!) a importar el FF6 a España, aunque en inglés, ¿Sabéis si sacarán el 5 (que a mi me gustó bastante mas que el 6) o como yo pienso, solo han sacado el 6 para vender la demo del FFX? ¿Se atreverán a traer el Chrono Cross? ¿Y el FF4? También salió en play ¿no?. Llevo toda la vida jugando rpgs como los FF 4, 5 y 6 o el magnifico Chrono Trigger en japonés, inglés y español y me quedé flipando cuando vi el FF6 en el Carrefour, para la play, con sus videos y sus bonus y por 17 míseros euros, pero no había oído ni tan siquiera rumores de que lo fueran a sacar, ¿Por qué se ha mantenido tanto secreto?. Hala, hasta luego y gracias.

Pues yo diría que te acercas bastante a lo que en realidad ha debido pasar con el lanzamiento sorpresa del FFVI, porque hasta a nosotros nos ha pillado un poco en fuera de juego. ¿Marketing? ¿Estrategia para colar la demo del FFX? Lo dejamos a la elección del respetable. En otro orden de cosas, olvídate de Chrono Cross, Chrono Trigger en versión PAL. Quizá nos sorprendan con alguna reedición del FFIV o V, pero no hay nada seguro. Precisamente, cuando estoy escribiendo esto acabamos de llegar de la presentación oficial de FFX en España (de la que tendréis un reportaje en el próximo número) y hemos tenido la oportunidad de hacerles algunas preguntas a los programadores japoneses de Square. Después de decir ellos que están muy contentos del mercado europeo y español y que quieren tener una muy buena relación con los territorios PAL, les hemos hecho la siguiente pregunta: ¿Entonces, a partir de ahora podremos disfrutar aquí de los mismos lanzamientos que se hagan en Japón? Y la respuesta ha sido: Bueno, claro, hay que tener en cuenta que los territorios NTSC son principalmente Japón y EEUU y las conversiones a PAL, son muy costosas. Por lo que solo llegarían aquellos productos que fueran lo suficientemente rentables para convertirlos a sistema PAL. Ein???. Nos hemos quedado de piedra. ¿Esa es la buena relación que quieren tener con el mercado Europeo? Parece ser que estos señores no se han enterado de la cantidad de fans y seguidores que tiene Square en Europa y sobre todo en España. En fin, ellos sabrán...

LA CAÑA DE ESPAÑA
Jana Sanz
Madrid

Soy Jana, Jany para los amigos. Bueno, primero, felicitaros por la revista que es " la caña de España". Como ya sabéis os leo desde el primer número y cada día me gusta más leeros. La parte que más me gusta de la revista es "La Cara B" de La Noche más Loca"; cada vez que veo las fotos me parto entera. A otra cosa. Teniendo lectores como los que tenéis, que dibujan tan sumamente bien, ¿Por qué no hacéis un concurso de dibujos? Estaría chulo ver como portada un dibujo tan currado como los que hacen algunos.

Querida Jany, lectora y oyente antigua ya (a pesar de tu corta edad) tu misma lo dices: "como los que hacen algunos". La verdad es que nos llegan buenos dibujos (fíjate en el especial dedicado a Ibon en este número, o los de Estela o Laurita que hemos publicado) pero sois muy pocos los que os atrevéis a mostrar vuestro arte. Cuando la peña se





anime a enviar más dibujos, algo haremos...

Aquí va una preguntita. Me gustan mucho los simuladores de vuelo y no tengo ninguno para PC. Alberto, ¿Cual me recomiendas? Mi PC está bastante preparado para juegos y me van todos bien; o sea que me vale cualquiera que sea bueno.

Pues me lo pones a huevo. El mejor simulador de vuelo de todos los tiempos es Flight Simulator 2002: Edición Profesional; al cual ya sabes (por la radio) que estoy totalmente enganchado. Lo que pasa es que si no tienes experiencia en este tipo de juegos (son bastante complicadillos, por la cantidad de teclas y funciones que usan) te recomiendo que empieces por uno algo más sencillito como Pro Pilot y que además está a muy buen precio en la serie Best séller de Vivendi Universal (algo así como los platinum de PlayStation). Es bastante bueno para aficionarte al género. Otro muy bueno es Fly! II distribuido por Proein y si te gustan los de combate no te puedes perder (aparte de Combat Flight Simulator II) los de la marca Jane´s, que son los mejores. Ahí te recomiendo U.S.A.F., World War II Fighters o el recientemente aparecido Attack Squadron.

Antes de despedirme, me gustaría que me publicarais el dibujo que os mando, que me lo he currado y no tengo copia. Bueno, muchos besos a todos. Ciao!!

Pues nada, te lo publicamos a ver si la gente se anima más a enviarnos dibujos.

CONSEJILLOS
Oscar de la Fuente
Valdemorillo (Madrid)

Hola chicos de Top Games; vuestra revisrta es la mejor y no es por haceros la pelota, por eso os pido un consejillo. ¿cuál de estos juegos me recomendáis? Ghost Recon, Real War, Acecombat 4, Tony Hawk 3 (estos dos últimos si han salido para PC) Empire Earth, Rally Championship Extreme y Operation Flashpoint.

Vale tío Oscar. Nos pones unos juegos que son los mejores en su género. ¿Cómo quieres que elijamos? Cada uno es diferente y depende de tus gustos. Te podemos decir que nos han gustado mucho Real War y Operation Flashpoint, por la cantidad de novedades que aportan cada uno a su respectivo género. Pero no podemos destacarlos sobre obras maestras como Empire Earth o el Rally Championship. Por cierto ni el Tony ni el Acecombat están para PC.

SUCIEDADES
Antonio Salmerón
Valdemoro (Madrid)

Que tal colegas de Top Games. Soy un viejo conocido del correo y aprovechando vuestro compromiso con los lectores (hasta ahora del mundillo de los videojuegos sois la única revista que me ha respondido) quería haceros unas preguntas, empezando por las urgentes y técnicas.

La rejilla delantera de mi PS2 está sucia por el polvo ¿es grave? ¿cómo se puede limpiar?

No es que sea extremadamente grave de momento. Lo que ocurre es que esas rejillas suelen ponerse para ventilar el interior de la maquinaria. Con lo que si el aire no puede pasar bien porque está obstruida por el polvo, pueden producirse calentamientos y es posible que con el paso del tiempo se estropee algún componente. Hay que limpiarla guarrete... Hay varios métodos, el que uso yo es muy sencillo. Cógete un cepillo de dientes viejo y con la consola con la parte frontal mirando hacia el suelo pásaselo por la rejilla. Con esto debería caer el polvo al suelo y quedarse bastante limpia.

Algunos juegos de PSone no me van correctamente en la PS2. Juegos como Metal Gear o Parasite Eve se me bloquean si intento suavizar texturas; se aprecian más los píxels en los juegos y en el Metal Gear hay partes del escenario que parpadean o desaparecen. No creo que el problema sea que los juegos estén en mal estado, ya que he podido jugarlos en Play y van correctamente; y tampoco sea cosa de la consola, ya que hay otros juegos que funcionan correctamente; ¿alguna explicación?

Sí. Son los únicos juegos que dan problemas al jugarlos en PS2. Bueno también te dará problemas el Metal Gear VR Missions, por razones obvias. En el caso de Parasite Eve, puedes jugarlo (yo lo he probado) sin suavizar texturas y a velocidad del lector en normal. El Metal Gear sigue dando algún fallo aún así; de hecho los mismos de Sony lo han dicho. Así que no te preocupes que no le pasa nada ni a tu consola ni a tus juegos.

El Metal Gear 2 saldrá traducido, que no doblado. ¿Cabe la posibilidad que se reedite en un futuro no muy próximo doblado al castellano?



No, ni de coña. Ese se quedará como está por los siglos de los siglos.

¿Qué razones de peso han tenido los de Konami para denegar el doblaje del juego?

De peso, ninguna. Kojima dio una pobre excusa (como puedes leer en el reportaje de la presentación de este número) diciendo que había sido por falta de tiempo. (ya, y yo soy la Lola Flores...) De todas maneras, aprovecho la pregunta para aclararos a todos los fans de MGS, que la gente de Konami España, ha hecho todo lo posible y lo imposible para que el juego se doblara al cristiano y que ellos no son en absoluto los responsables de que no se doblara. Echadle las culpas a Konami Alemania, que son los que podían haber hecho algo al respecto y no lo han hecho.

¿Para cuando despegará Acecombat 4 y Comandos 2 para PS2?

AC4, ya esta desde hace tiempo y Comandos 2 debería salir a finales de mayo, primeros de junio.

Anécdota: el barco de Metal Gear 2 se llama Discovery, igual que el submarino clase Ohio, que introduce a Snake en Shadow Moses en el primer juego.

Tu eres un jugón ¿Qué no?...



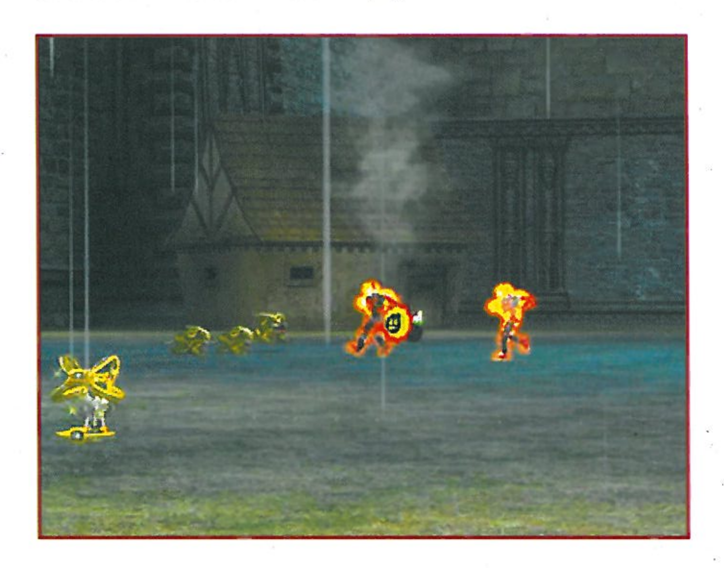


IDEC
SYSTEM
NO PODRAS SALI
intel inside
pentium 4
CREATIVE
3D BLASTER
GeForce 3
TITANIUM 500
64MB · 500MHz · DDR · AGP · TV
INTEL PENTIUM 4 1700 MHZ CON COOLER
AMPLIABLE A 2 GHz / 2 FRONTAL USB
40 GB DISCO DURO IDE UDMA
256 MB RAM + MONITOR 17" SVGA
TARJETA VIDEO GEFORCE 3 64 MB
DVD ROM 16X + TARJETA SONIDO S BLASTER LIVE
ALTAVOCES 300 W - EXTENDED KEYBOARD + MOUSE
Desde 1081,82 euros
180.000 Pts.



Trucos PC

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER (PC)



Activa la consola con la tecla a la izquierda del 1 y una vez en la consola teclea lo siguiente para activar los trucos:

please fly: Modo vuelo
please tellall: Ver todos los mensajes de Netricsa
please refresh: Energía a 100
please god: Modo Dios
please giveall: Todas las Armas
please ghost: Modo atravesar paredes
please invisible: Invisibilidad
please killall: Mata a todos los enemigos
please open: Abre todas las puertas

COMMAND & CONQUER: REVENGE (PC)



Comienza el juego con el parámetro "-console cheatcc" en la línea de comandos y entonces podrás bajar a la consola con la tecla (º) (a la izquierda del 1). En la consola teclea uno de los siguientes códigos:
allguns: Todas las pistolas
extras fnkqrrm : Activa trucos extras

admin_message (mensaje) : Envía un mensaje del admin a todos los clientes.(solo host)

message (mensaje) : Envía un mensaje a todos los clientes (solo host)

display fps : Quitar los frames

game_info : Ver información del juego

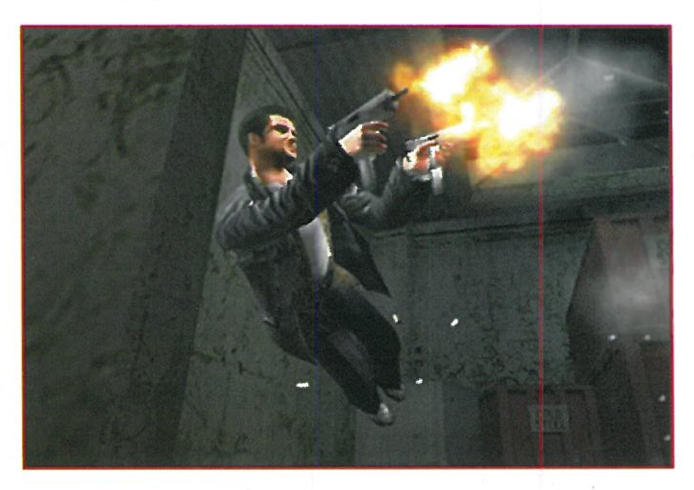
gameover : Finalizar juego actual (solo host)

kick : Echar y banear a un usuario del juego (servidor WOL)

Nota: Las opciones de la línea de comandos se pueden activar añadiendo un acceso directo del ejecutable del juego y luego una vez lo tienes en el escritorio, haces clic derecho sobre el acceso directo y selecciona propiedades. Edita el campo y añade el "-console -cheatcc".

Trucos PS2

MAX PAYNE (PS2)



Pon el juego en pausa y ejecuta las siguientes opciones:
Invencibilidad
L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Para seguir siendo invencible tras salvar automáticamente el juego, tienes que volver a insertar este truco.
Todas las armas y municiones
L1, L2, R1, R2, triángulo, círculo, X, cuadrado.
Municiones infinitas
L1, L2, R1, R2, triángulo, cuadrado, X, círculo.

Kit de salud
L1, L2, R2, R1, triángulo, círculo, X, cuadrado.
Para seleccionar un nivel
Juega normalmente hasta terminar el nivel Subway A1. Ve al menú principal y ejecuta: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Círculo.
8 Pain Killer
L1, L2, R2, R1, Triángulo, Círculo, Cruz, Cuadrado.

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES (PS2)



Disparar rápido: Introduce cuadrado, triángulo, X, triángulo, círculo como código en el menú de códigos.
Vidas ilimitadas: Introduce X, cuadrado, triángulo, X, círculo as a code at the codes menu
Obtener vistas: Introduce círculo, círculo, X, triángulo, cuadrado como código en el menú de códigos.
Francotirador: Introduce cuadrado, círculo, X, triángulo, círculo como código en el menú de códigos.
Disparos mejorados: Introduce círculo, triángulo, triángulo, cuadrado, X como código en el menú de códigos.

THE SIMPSONS: ROAD RAGE (PS2)

Obtener el coche de Homer: Acaba las 10 misiones en modo misión. Ve al retrato de Homer en la pantalla de seleccionar coche para obtenerlo.
Ropa de Halloween: Ajusta la fecha del sistema en el 31 de Octubre y Bart aparecerá con un disfraz de Frankenstein.
Aspecto de año nuevo: Ajusta la fecha del sistema en el 1 de enero y Barney aparecerá con otro traje.
Aspecto de día de acción de gracias: Ajusta la fecha del sistema en el tercer jueves de Noviembre para ver a Marge con el pelo blanco.
Ropa de Navidad: Ajusta la fecha del sistema en el 25 de Diciembre y verás a Apu con un traje de santa klaus.

JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO (PS2)

Vida ilimitada: Mantén pulsado L1 + R2 y pulsa arriba, abajo, círculo(2), abajo(3), izquierda, círculo en el menú principal. Comienza el juego y una vez en el nivel pulsa Start. Luego mantén pulsado abajo + L2 + R1 y pulsa círculo(2), R2, círculo, L1, cuadrado(2), círculo. Si lo has hecho correctamente tendrás vidas ilimitadas en todos los niveles.
Lanzador de misiles ilimitado: Mantén L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, círculo(2), cuadrado en el menú principal. Comienza el juego y una vez en el niver pulsa Start. Luego pulsa círculo, cuadrado, R1, cuadrado, arriba, círculo, abajo, izquierda.



Todas las armas: Pausa el juego, mantén pulsado L1 + L2 y pulsa X(3),arriba, abajo, círculo, derecha, arriba, abajo, círculo.

MÁXIMO (PS2)

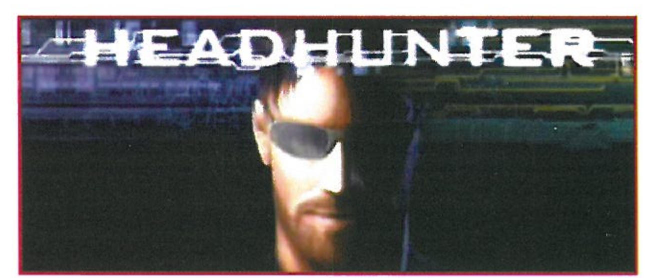


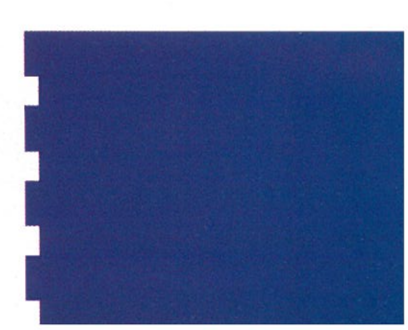
Monedas ilimitadas: En el nivel "go with the floe" en el tercer mundo, hay un camino que tomar. Primero debes llegar al check point más cercano y tener como mínimo una llave. Todo lo que has de hacer es coleccionar todas las hadas del área y correr abajo al centro bajo las plataformas y usar la llave para abrir el cofre que te dará una vida, algo de dinero y una espada de hielo. Después que cojas la vida, vuelve a coger a las hadas, luego usa la llave con el cofre y de nuevo coge la vida. Puedes repetir esto tantas veces como quiera.

Modo galeria: Completa el juego con los cuatro besos de las hechiceras.
Nivel Maestro: Haz 100% todas las estapas del juego (excluyendo niveles hub)

HEAD HUNTER (PS2)

Munición y armas ilimitadas: Tendrás que obtener records en todos los tests L.E.I.L.A y acabar el juego. Recibirás un mensaje que dice "Has recibido el premio especial". Salva cuando salga el prompt. Comienza un nuevo juego y cuando vayas a la oficina de L.E.I.L.A mira en la caja. Estará llena de armas y municiones.







Submarine TITANS para PC

Zidane para Game Boy Color

DVD El Retorno de la Momia

Destruction Derby Raw para PSOne

*Promoción válida hasta fín de existencias.

REMITE EL BOLETÍN ADJUNTO POR CARTA O FAX A:

Top Games
Maudes, 11 - 1º F
28003 Madrid
E-mail:
topgames@visualdisco.com

Deseo suscribirme a **TOP GAMES** por un año (12 números) al precio especial de **27,35 euros** (25% de descuento sobre precio de portada).
*Este precio incluye los 3,01 euros de gastos de envio del regalo elegido.

Nombre . . . .
1º apellido . . . .
2º apellido . . . .
Calle . . . .
Población . . . .
Provincia . . . . **C.P.** . . . .
Telefono . . . .
Regalo elegido . . . .

Forma de Pago

❑ **Adjunto talón nominativo a Ediciones Minaya S.L.**
❑ **Domiciliación bancaria.**

Domiciliacion bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Bancaria/caja de ahorros.
Nº . . . . **Población** . . . .
C.P. . . . . **Provincia** . . . .

CCC

Nº	❑❑❑❑ Entidad	❑❑❑❑ Oficina	❑❑ D.C.
	❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (nº de cuenta)		

Nombre Titular . . . .
de la Cuenta o libreta . . . .

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro por **Ediciones Minaya S.L.**

. . . . ,a . . . . .de . . . . .de 2001
(Provincia) (Fecha) (Mes)

firma (imprescindible)

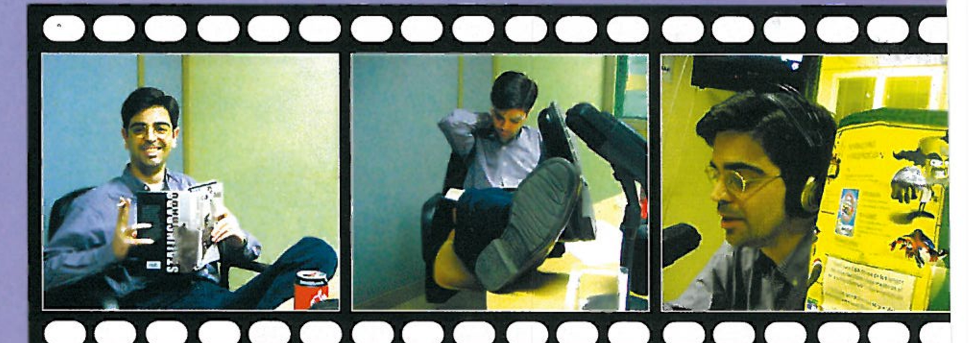
Los mejores momentos de:

La Noche Más Loca ...Nos visitó la gente de Vivendi Universal...

Este mes hemos contado en el estudio con la presencia de la gente de Vivendi Universal, distribuidores de títulos tan emblemáticos como Half Life, Diablo, Warcraft o Starcraft. Vinieron Izaskun Ríos por parte de Vivendi y Luis Fajardo de la agencia de relaciones con los medios; ambos viejos conocidos y amigos. La verdad es que nos lo pasamos en grande, como podéis ver en las fotos y además supimos un montón de cosas sobre nuevos lanzamientos y proyectos de esta importantísima compañía. El resto de la peña, como es habitual...a su bola. No tenéis más que ver al tío Carlos con su interesante lectura y como Pedro por su casa, al tío Toro ligoteando un rato y a Jaime en pleno olrait, olrait, olrait. En fin, que esto sigue siendo una casa de locos y no lo remedia ni Dios. El mes que viene...más.

Diales de FLAIX FM

Alicante	96.1	Lleida	93.1
Asturias	88.5	Valencia	102.8
Castellón	105.1	Zaragoza	87.6
Madrid	103.9 - 92.8 - 100.9	Continuaremos informando...	



▲ No me digáis que no se parece el tío Carlos al Dr. Cortex de Crash Bandicoot... La verdad es que en el estudio se está como en casa... Una lectura muy instructiva... La batalla de Stalingrado.





▲ No podía faltar la foto para el álbum familiar...



▲ Sí, es el, el inefable "Toro" de Flaix. El que acosa a la gente por la calle con sus estrambóticas entrevistas.



▲ Así os hacéis una idea de cómo hacemos las entrevistas. La silla que está vacía es la mía, pero no estoy. Claro, estoy haciendo la foto...dende que me amputaron el telebrooo...



▲ Aunque no os lo creáis, hablamos de cosas muy interesantes, incluso hicimos pensar a Izaskun.



▲ Izaskun Ríos y Luis Fajardo en la entrevista que les hicimos...sufrir

Ya a la venta

THE FALLEN ESTRENA EL NUEVO PRECIO FX PREMIUM

"The Fallen sorprende por su indiscutible calidad. Sobresaliente"
Computer Hoy

"The Fallen tiene todas las papeletas para convertirse en un gran éxito. Una oferta insuperable"
Micromanía

"El resultado es magnífico. Producto recomendado"
PC Actual

"The Fallen, por su duración y calidad es la elección para los que disfrutan de la buena aventura"
CiberPaís

"Una de las mayores aventuras jamás vista en un PC"
Game Live

"The Fallen mejora el motor de Unreal™ Tournament... Todo un lujo a tu alcance"
PC Manía

"El punto fuerte de The Fallen es su jugabilidad, "engancha" desde el momento que te pones a jugar con él"
Computer Idea

"Uno de los títulos más jugables y adictivos que han pasado por nuestra redacción"
PC Today

"Compra obligada para los incondicionales"
PC Juegos y Jugadores

"The Fallen exprime el motor de Unreal™ Tournament hasta límites insospechados"
Top Games

Especial de The Fallen en www.fxplanet.com









NOVEDADES FX PREMIUM. AHORA ES TU OPORTUNIDAD.



Los títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática